KONAMI

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

プレイステーション２

サイレントヒル３ 公式完全攻略ガイド

失われた記憶 ～サイレントヒル・クロニクル～

NTT出版

表は『3』完全攻略
裏はシリーズ設定&世界観資料集

サイレントヒル3　公式完全攻略ガイド

- ・全アイテム、全クリーチャーをポイントした詳細マップ
- ・1周目はもちろん、2周目以降の情報も完全フォローの詳細チャート
- ・リドルレベルごとに謎解きを詳細解説
- ・コスチューム画像、ダグラスのおまけ衣装など追加要素をすべて紹介
- ・Result RANK100点！ を目指す最短フローチャート
- ・アクションレベルHardの全クリーチャーの倒し方

など、これ1冊で『サイレントヒル3』のすべてが分かる!!

Go Turn Over!!

裏返してね！

1冊で2冊分!!

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

PlayStation®2

KONAMI

プレイステーション2

サイレントヒル3 公式完全攻略ガイド

失われた記憶 ~サイレントヒル・クロニクル~

NTT出版

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

SILENT HILL® 3
公式完全攻略ガイド

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

PlayStation®2

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

SILENT HILL® 3
公式完全攻略ガイド

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

PlayStation®2

サイレントヒル３
公式完全攻略ガイド

SILENT HILL® 3

サイレントヒル3　公式完全攻略ガイド／失われた記憶～サイレントヒル・クロニクル～

S T A F F

Planning&Editing
コナミ株式会社　トイ＆ホビー事業本部　出版事業室 高口 友昭

NTT出版株式会社
佐藤 匡以　久保田 稔
新井 貴子

岸田 元　戸部 浩史
もがみ たかふみ　合澤 秀一　光野 信雄

Cover Design
井上 高彰

Design&Layout
株式会社エストール

Special Thanks
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京
Yoshi

初版発行　●2003年7月31日

発行　●コナミ株式会社
発売　●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL http://www.nttpub.co.jp

印刷　●東京書籍印刷株式会社
ISBN4-7571-8145-0 C0076

ご購入頂いた書籍について、ご感想、ご意見をお聞かせください。
今後の攻略本出版の参考とさせていただきます。
アンケートフォームURL
http://www.nttpub.co.jp/enq/

【本書の見方】

サイレントヒル3
公式完全攻略ガイド

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.
SILENT HILL 3
PlayStation.2

この本について
ボクが解説
しよう！

失われた記憶
～サイレントヒル・クロニクル～

LOST MEMORIES
失われた記憶
～サイレントヒル・クロニクル～

表からは『サイレントヒル3　公式完全攻略ガイド』、裏からは
『失われた記憶～サイレントヒル・クロニクル～』のダブルフェイス!!

この本がダブルフェイス（両表紙）になってしまったのは、ボクのせいじゃない。
サイレントヒルが持つ邪悪な力によって、本の半分が上下逆になってしまったんだろう。……フフフフ。
この本の前半は、『サイレントヒル3』の完全攻略ガイドになっているようだ。
プレイにつまったら、ボクの代わりとして案内役になってくれるはずだ。
後ろから読み始める後半は、サイレントヒルシリーズのすべての謎に迫る内容となっている、とボクは聞いている。
解き明かされた謎をじっくりと読み、サイレントヒルの世界に浸ってみるといい。
ボクと悪夢の中で出会えるくらいに……フフフフ。

Contents

【失われた記憶～サイレントヒル・クロニクル～】

【完全攻略ガイド】

PROLOGUE

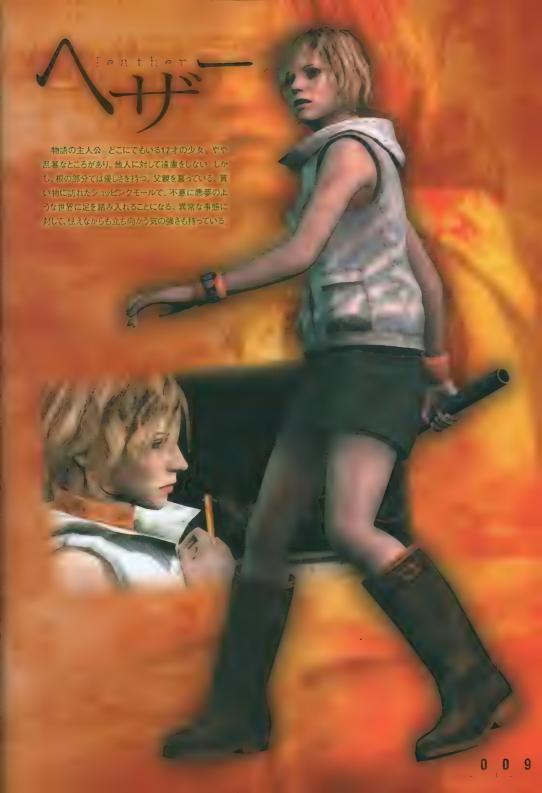
「嫌な夢……」
うたた寝をしていたヘザーが目を覚ます。
それはありきたりで穏やかな日常の光景だった。
「私も愛してるよ……父さん」
買い物を楽しんだヘザーは最愛の父に電話で帰宅の意を告げる。
彼女はまだ自分の身に降り掛かる出来事を想像すらしていない。
あんなに奇妙な夢を見たというのに

突如ヘザーの前に現れた私立探偵から逃げ出すうちに、
彼女はショッピングモールのブティックに迷い込む。
突然恐ろしい怪物が彼女の目の前に姿を現す。
必死で落ちていた銃の引き金を引くヘザー。
いったい何が起こったのか。
悪夢に侵蝕されたように変貌した世界。
ヘザーはその中に取り込まれてしまう。
休日のショッピングモールを満たしていた幸福なざわめきは、
陰湿な沈黙に変わり、聞こえてくるのは異形の生物の足音だけ。
孤独な狂気の世界に取り残されたヘザーには、
逃げ出すことしかできなかった。
どこに行けばいいのか。
それすらもわからずに、生きるため……
襲いかかってくる怪物を殺すために拳銃を握り締めて……

ヘザー Heather

物語の主人公。どこにでもいる17才の少女。やや乱暴なところがあり、他人に対して遠慮をしない。しかし、根の部分では優しさを持つ。父親を慕っている。買い物に訪れたショッピンクモールで、不意に悪夢のような世界に足を踏み入れることになる。異常な事態に対して、怯えながらも立ち向かう気の強さも持っている。

クローディア・ウルフ

laudia Wolf

異質な世界へと変貌したショッピングモールの中で、ヘザーが出会う謎の女性。含みのある言葉を残して、闇の中へと消え去ってしまう。ヘザーを襲う異常な現象は、彼女に何か関係があるのかもしれない。

ダグラス・カートランド

Do　Cart

初老の私立探偵。とある事情でヘザーを追っていたが、彼女とともに突然悪夢の世界へと迷い込んでしまう。ヘザーにとって彼は協力者となるのか、それとも敵となるのだろうか？

ヴィンセント

V　t

落ち着いた雰囲気を持った20代半ばの青年。ヘザーの味方を名乗り、行く先々に現れては、その行動に関してアドバイスをしてくる。この事件の真意を知っているようだがそれを話そうとはしない。

【システム編】

ゲームスタートの基礎

SYSTEM

このゲームを始める前に、まず知っておきたいスタートの仕方、ゲームの進め方を説明する。

モード選択

ゲームを初めてプレイする時には「New Game」を選ぶ。一度ゲームオーバーになった後のタイトルでは「Continue」が、ゲームクリア後には「Extra New Game」、「Extra Costume」などの新しいメニューが追加される。そのまま操作をせずに放っておくと、ゲームのデモムービーがスタートするようになっている。デモ中にスタートボタンを押せばいつでもタイトル画面に戻ることができる。

◀ゲームをプレイしている状況によって、タイトル画面のメニュー項目は増減する。

New Game

ゲームを最初からスタートする。このモードを選ぶと、「悪夢」のシーンから物語が始まる。隠し武器などの追加要素は登場しないので、純粋にゲームを楽しみたい時に使おう。

Load

以前のセーブデータから続きのゲームを開始する。これを選ぶとセーブデータの一覧画面になるので、続きをプレイしたいセーブデータを選んで◎ボタンを押そう。

Continue

ゲームオーバーになった時に出現する項目。最後にセーブした場所からゲームを再開する。ボス戦でゲームオーバーになった場合は、ボス戦の直前からゲームを再開できる。

Option

ゲームをプレイするためのさまざまな設定をすることができる。自分がプレイしやすい設定にしておこう。変更はゲーム内のメニュー画面でもできる。詳しくは14ページで解説する。

Extra New Game

一度ゲームをクリアすると出現する。クリアした時の条件によって、無限サブマシンガンなどの隠し武器を入手できるようになる。2周目からはこのモードで遊ぶようにしよう。

Extra Costume

一度ゲームをクリアすると出現する。クリアした時に表示されるパスワードを入力すると、ヘザーの新しいコスチュームを入手することができる。友達から聞いたパスワードでも可能だ。

難易度選択

「New Game」や「Extra New Game」でゲームを始めると、難易度を選択する画面になる。このゲームでは、アクションのレベル、謎解きのレベルを3段階から選択可能。アクションが苦手だという人はアクションをEasyに、謎解きに時間をかけたくないという人はリドルをEasyにすれば良い。EasyからHardまですべてをクリアしなければ見られない追加要素もある。

Action Level

Easyにすると敵が少なく、ヘザーの体力も多くなる。ゲーム中で入手できる回復アイテム、弾薬なども多めになっている。また、Hardをクリアするとさらに過酷なExtremeモードが選べるようになる。

Riddle Level

謎解きのレベル。Easyにすると仕掛けが簡単になり、ヒントが多くなる。場所によっては仕掛けそのものがなくなる場合もある。Hardにすると非常に難解になり、ゲーム以外にも広範囲な知識が必要になる。

■セーブポイント

ゲーム中、あちこちに赤く光る紋章が描かれている。これがセーブポイントで、これを調べるとメモリーカードにセーブデータを残すことができる。万一ゲームオーバーになってもセーブデータをLoadし、そこからやり直すことができる。ただしセーブ回数が多いと、クリア時の評価は下がる。2周目以降など、自信があるならセーブは控えめにしておこう。

▲セーブポイントはさまざまな所に描かれている。大きさもまちまちだ。見落とさないように注意しよう。

▲セーブデータは40まで作ることができる。上書きすると古いデータは消えてしまう。

■体力とスタミナ

◆体力

ゲーム中のヘザーの体力は、メニュー画面左上の表示の色によって分かるようになっている。青が安全な状態で、黄色、赤となるにつれて危険な状態になり、表示の点滅も早くなる。赤になるとコントローラも鼓動のように小刻みに振動して危険を伝える。危険な時は栄養ドリンクなどの回復アイテムを使用して回復しよう。なお、アクションレベルによってヘザーの初期体力は右の表のように決められている。また、Hardモードをクリア後、オプションで残り体力を表示できるようになる。

安全 ＜――――――＞ 危険

Easy	200
Normal	100
Hard	100
Extreme	50

◆スタミナ

ヘザーには体力の他にスタミナも設定されている。通常はスタミナの残量は確認できないが、アクションレベルHardをクリアするとオプションで表示できるようになる。移動したり、攻撃したりするとスタミナを消耗していく。スタミナを消耗すると移動や攻撃の速度が下がるので、敵の攻撃を受けやすくなる。

スタミナ切れ

スタミナが50%以下になると走る速度が遅くなる。10%以下では武器での攻撃が遅くなる。0になると、最高速度で走ることはできない。ボス戦では特に注意しよう。

スタミナの回復

静止していると自然に回復する。栄養ドリンク、アンプルでも回復する他、移動して画面が切り替わる際に完全回復する。アンプルを使用後3分はスタミナを消費せず行動できる。

■ゲームオーバー

敵の攻撃を受けたり、ヘザーの体力が0になると死亡し、ゲームオーバーになる。そうなる前にセーブや、体力の回復をしておこう。そのほか、深い穴に落ちる、列車にひかれる、イベントで不適切な行動を取った時などもゲームオーバーになる場合がある。死亡した時の状況によってはゲームオーバー時にデモが入ることもあるので「GameOver」の文字が出るまでは一応見ておこう。

◀ゲームオーバーになった時にはこの画面が表示される。その後、タイトルに戻る。

ゲーム画面について

SYSTEM

ゲーム中に表示されるオプション画面、通常画面、メニュー画面などの見方をここで把握しよう。

オプション

タイトル画面、またはプレイ中のメニュー画面から、オプションを変更することができる。ここで決めた項目はゲームのプレイしやすさに大きく関係するので、慎重に設定しよう。オプション画面でR1／L1ボタンを押すとエクストラオプション画面に切り替わる。

Button Config
コントローラのボタンに割り当てられている操作を変更する。

Language
字幕表示の言語を7言語から選択できる。◎ボタン、方向キーの左右で変更。

Subtitles
ムービーの字幕表示をするかどうかを切り替える。

Brightness Level
画面の明るさを7段階に変更する。明るめにしておくとプレイしやすい。

Screen Position
画面の表示位置がズレている場合に修正する。

Vibration
コントローラの振動をOffからHardまで4段階に変更できる。

Sound
音声をモノラルにするか、ステレオにするか選択できる。

BGM Volume
ゲーム中に流れるBGMの音量を設定できる。

SE Volume
ゲーム中の足音、ドアの音などSEの音量を設定できる。

Control Type
キャラクターの向きで操作する3Dと画面の向きで操作する2Dを選ぶことができる。

Blood Color
自分や敵の流す血の色を変更できる。通常は赤。

Blood Volume
自分や敵の流す血の量を変更することができる。

WalkRun Control
通常の移動を「歩く」か「走る」かどちらかに設定できる。初期設定は「歩く」。

Map
マップを表示した時に、最初から拡大して表示させることができる。

Noise Effect
ゲーム中の画面に入っているノイズを消去することができる。

Display Mode
画面の表示をくっきりさせるかどうかを決定できる。

追加されるエクストラ・オプション

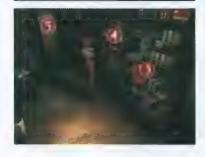
プレイするにつれて追加されるオプション項目がある。[illegible]するとBeginnerMode、クリアする毎にBulletAdjust、アクションレベルをHardにしてクリアするとLifeDisplayがそれぞれ追加される。

◀項目が増えている。クリアしたらエクストラ・オプションをチェックしよう

BeginnerMode
攻撃力5倍、ダメージ5分の1、[illegible]の取得数2倍。クリア時の評価は下がる。

BulletAdjust
クリアする毎に、弾薬の数を最大で5倍まで増やすことができるようになる。

LifeDisplay
通常は表示されないヘザーの体力とスタミナを画面に表示できる。

■ 通常画面

❶ヘザー ……… プレイヤーが操作するキャラクター、ヘザー。基本的に画面中央付近に表示される。

❷クリーチャー ……… ヘザーを襲うクリーチャー。光や音に反応し、ヘザーを見つけると攻撃してくる。

❸セーブポイント ……… セーブデータを作ることができる。さまざまな場所に用意されており、赤く光っている。

❹回復アイテム ……… ヘザーの体力やスタミナを回復するアイテム。棚などに置かれていることが多い。

❺扉 ……… いつでも開く扉、一方向から鍵がかかっている扉、特定の鍵が必要な扉などの種類がある。

■ メニュー画面

❶体力表示 ……… ヘザーの体力を色で表示している。体力が減ると赤くなり、点滅の間隔が早くなる。

❷マップ ……… そのエリアの地図を持っていれば参照できる。通常画面で△を押すのと同じ。

❸メモ ……… そこまでのプレイ中に見つけた手掛かり、さまざまな情報を確認することができる。

❹オプション ……… ゲームのオプションを変更することができる。変更するとシステムデータにセーブされる。

❺アイテム ……… 入手したアイテムが表示される。防弾チョッキなど装備できるもの、イベントで使うものなど。

❻武器 ……… 入手した武器が表示される。この画面で装備することで使用できるようになる。

❼消費アイテム ……… プレイ中に見つけた回復アイテムや弾薬が表示される。回復アイテムを使用することができる。

❽メニューコマンド ― 現在表示中のアイテム、武器に関するコマンドが表示される。使用、装備などができる。

◆メニューコマンド

Use	イベントアイテム、回復アイテムを使用する。
Combine	イベントアイテムを組み合わせて使用することができる。
Examine	アイテムの詳しい説明を見ることができる。
Equip/Unequip	武器、防弾チョッキ、コスチュームなどを装備する。
Relord	射撃武器の弾薬をリロードする。
PowerSwitch	途中で入手するラジオの電源を操作する。
AdjustVolume	途中で入手するラジオの音量を調節する。

基本動作

SYSTEM

ヘザーの基本的な操作、動きをここで学ぶ。敵をかわし、仕掛けを調べる上で大切な基礎になる。

通常動作

◆立ち

操作しない状態。敵の攻撃などに対しても無防備。スタミナを消費していると息切れ動作になる。

◆前進

方向キーor左スティック上

前に進む。スティックと同時に⊗ボタンを押しっぱなしにすると前に向かって走る。移動の基本だ。

◆後退

方向キーor左スティック下

ゆっくりと後退する。⊗ボタンを同時に押すと早く移動できるが、後退に関してはあまり変化しない。

◆旋回

方向キーor左スティック左右

左右にゆっくり回転する。前進や後退と組み合わせることもできるので、通常はそれを使おう。

◆平行移動

R1 or L1

向きを変えず、平行移動する。⊗ボタンで少し速度が上がる。曲がり角で使うと角の向こうにいる敵を早く発見できる。

◆クイックターン

R1 + L1

すばやく後ろを振り向く。敵に追われて反撃に移る時など、非常に有効。使いこなせるようにしよう。

◇2Dタイプの移動

[illegible]

◇足音について

[illegible] R2 ボタンの警戒モードでは足音も小さくなり [illegible]

その他のアクション

◆ライト

□

ゲーム中で入手できるライトのオン、オフを切り替える。基本的にはオンにしておく方が良い。敵に気づかれたくない場合にだけオフにしておくと良い。暗い場所では、これが無いと何も見えず、アイテムを入手することもできない。

▲ライトをつけることによって前方がより見やすくなる。

◆装備アイテム使用

R3

メニュー画面で回復アイテムを装備しておくと、危険な時、R3ボタンですぐに使用することができる。メニュー画面を見ないですむので便利だ。急に敵に攻撃されたりした時に備えて、栄養ドリンクを装備しておくと良いだろう。

◆サーチビュー／見回す

L2　L2＋右スティック

L2ボタンを押すことによって、視点をヘザーの背後に移すことができる。L2ボタンを押したまま右スティックを押すと、ヘザーの顔の向きに合わせて視点を動かすことができる。壁の表示などを確認する場合に便利だが、使えない場所もある。

▲右スティックで顔だけを動かして視点を変更することができる。

◆マップ表示

△

そのエリアの地図を持っている場合、参照できる。地図が手に入らないエリアもあるので注意。現在位置が表示されるほか、プレイを進めると、開閉できる扉、行き止まり、ヘザーが見つけた仕掛けなども書き込まれる。こまめに確認しよう。

◆メニュー画面

START

メニュー画面を表示する。ポーズの役割もかねており、メニュー画面表示中は攻撃を受けることはない。アイテムの使用、武器の装備などの際にメニュー画面を使用する。

◆ズーム

L2＋L3

画面の一点をズームして見ることができる。ボタンを押している間だけ有効で、ボタンを離すと通常の表示に戻る。ゲーム中ではあまり使用する場面はない。

◆壁に手をつく

アクションレベルをHardにしていると、3秒以上走って壁にぶつかった時に壁に手をつく動作が入る。この間は動くことができないので、注意が必要だ。

◀壁に手をついていると無防備。走行時は壁際で速度を落とそう。

◆息をきらす

スタミナが30%以下になっていると静止時に息切れの動作が入り、70%に回復するまで続く。スタミナ切れにならないよう注意しよう。

◀息切れの動作は、スタミナが消耗していることを示す危険信号だ。

敵との戦闘

SYSTEM

敵との戦闘は避けられるにこしたことはない。しかし、やむを得ない場合に備えてここで戦闘の基本を学ぼう。

■戦闘動作

◆警戒状態

R2

武器を持っていれば構え、攻撃できる態勢をとる。敵が近くにいる場合は狙いを定める。この状態では足音は小さくなり、移動速度は遅くなる。敵からのダメージはやや小さくなり、穴に近づいてもつまずくことはない。危険を感じたらまず警戒状態にするように心掛けよう。

警戒状態の移動

通常は⊗ボタンで走ることができるが、警戒状態では走れない。また敵が近くにいる場合、敵に狙いをつけたまま移動するので、平行移動で敵の横に回り込む動きになる。敵の攻撃をかわしながら横から攻撃することもできる。

◆攻撃

R2+◎

基本となる攻撃。警戒状態で◎ボタンを押すと敵に攻撃する。近距離正面の敵に自動的に狙いを定めるが攻撃が命中するとは限らない。

◀射撃武器ではボタンを長く押しても短く押しても効果に変化なし。

R2+◎（短く）

打撃武器の場合、短く◎ボタンを押し、連打することで連続攻撃になる。左右に振りかぶる攻撃が多い。比較的広い範囲に攻撃できる。

◀連続攻撃中も意外と敵の反撃を受けやすいので注意。

R2+◎（長く）

打撃武器で◎ボタンを押しっぱなしにすると、大きく上下に振り下ろす攻撃が出る。低い位置の敵にも命中しやすいのが特徴。

◀床をはい回るスラーパーなどに特に有効な攻撃だ。

スティック上+R2+◎

武器によっては突き攻撃のあるものがある。少し前進するため遠くの敵にも当たりやすく、よろめかせることがある。敵が低い位置にいると低めに突く。

◀少し間合いが離れている場合に出すと有効な場合が多い。

◆蹴り、踏みつぶし

接近した状態で◎

敵が床に倒れている時、警戒状態を解いて接近し、◎ボタンを押すと蹴りまたは踏みつぶし攻撃でダメージを与えることができる。あまり大きなダメージではないが、とどめを刺す時に有効だ。起き上がる敵が攻撃してくる場合もあるので注意して攻撃すること。

蹴り攻撃DATA	
攻撃力	150
衝撃力	10
消費スタミナ	50

◀地味だが連続してダメージを与えることが重要。死亡した敵に対しても少しの間は攻撃することができる。

◆リロード

射撃武器は装弾数に制限があり、また、残弾数が0になった時に攻撃しようとするとリロードの動作になる。リロード中は移動以外の動きがとれず、無防備になるので注意。リロード中に攻撃を受けるとキャンセルされ、もう一度リロードする必要がある。メニュー画面からリロードすれば隙はない。

▲銃に弾を込め直す動作。敵の攻撃を受けない安全な場所で行うのが理想。

アクションレベルとリロード

アクションレベルをEasyに設定している場合には、射撃武器のリロードアクションはない。武器をかまえただけで自動的にリロードされる。そのため、残弾数を気にすることなく攻撃できる。

◆ガード

R2＋✕

アクションレベルEasyでは押しっぱなしでガード可能だが、Normal以上は自動的に解除となるのでタイミングよく防ぐことが必要。武器を装備していればダメージを5%に抑えてくれる。防弾チョッキを着てガードすればダメージは0になる。

▲使いこなせば非常に強力。スプリットワームの攻撃なども防ぐことができる。

ガードの性能

非常に有効なガードだが防げないダメージもある。敵の射撃武器での攻撃や、ダブルヘッドの噛み付き攻撃などがそうだ。スラーパーの攻撃は全くガードができないので注意。特殊な地形から受けるダメージも防げない。

◆アクションレベルによる動作の変化

リロードやガードの他にも、アクションレベルによって変化する動作はある。Easyでは警戒状態でなくても◎ボタンを押しっぱなしにするだけで攻撃が可能。特に注意が必要なのは穴の対処で、Normalではよろめき動作中に穴の方向に移動しようとすると、Hardではよろめき中に攻撃を受けただけで落下する。また、ダブルヘッドの噛み付き攻撃などに捕まっている時間もアクションレベルによって変化する。

◀Hardでは武器が壁にぶつかると、跳ね返り動作で隙ができてしまう。

武器の扱い

SYSTEM

具体的な武器の特徴は204ページから解説しているが、ここではおおまかな基本を説明する。

武器の入手方法

最初からヘザーが持っている武器はナイフだけ。次にハンドガンをイベントで入手する。それ以外の武器はすべて、ゲーム中で探し出さなければならない。射撃武器の弾薬も同様だ。また、一度クリアしてから「Extra New Game」でプレイを開始すると、クリア時の条件によって隠し武器が使えるようになる。いずれも強力なものばかりなので、ぜひ見つけ出し、使ってみよう。

◀床に落ちているハンドガンを見つけるヘザー。以後これを使用する。

打撃武器と射撃武器

打撃武器と射撃武器にはそれぞれ特徴がある。理解してうまく使い分けよう。打撃武器は弾切れなどの制限がなく、リロードもしないで済む点がメリット。その代わり敵に接近しなければならず、反撃を受けやすい。射撃武器は強力だが弾薬に限りがある。また、接近されると意外と命中させにくく、かならずしも有利とは言えない。ちなみにガードの性能は打撃武器、射撃武器とも同じだ。

◀ハンドガンなどは、構えたままで移動できる。敵の攻撃をかわそう。

打撃攻撃の特徴	射撃攻撃の特徴
・弾切れ、リロードがない	・離れた敵を攻撃できる
・接近しなければ当たらない	・威力、連射などに優れ、大ダメージを与えられる
・アクションレベルHardでは、壁や敵に当たって跳ね返るので隙ができる	・接近戦では不利なものもある
	・弾切れ、リロードがある

武器による特性の違い

武器には、打撃、射撃といった区別の他に、個別の性能にも違いがある。たとえばナイフは接近戦で相手に当たっている時間が長いほどダメージが大きく、アクションレベルによって壁に跳ね返ることがあるが敵に跳ね返ることはない。モールは1度の攻撃で1体にしかダメージを与えられない、などだ。それぞれの違いをきちんと理解し、敵によって使い分けることで有利に戦うことができる。

◀移動しながら攻撃できるナイフで、敵の近くを回りながら攻撃するのも有効。

探索と謎解き

SYSTEM

ゲーム中では広いマップを探索し、さまざまな謎解きをしなければ先に進むことができない。

探索の基礎

まずは行動できる範囲を歩き回り、入ることのできる部屋を把握しよう。不審な場所は◉ボタンでよく調べ、何かメッセージが出ないかどうかを確かめる。次に、イベントアイテムを探し出そう。入手したらExamineコマンドで詳細に調べておく。仕掛けのありそうな場所ではイベントアイテムを使用することによって先へ進める場合もある。これらを繰り返し、イベントを進行させていくのだ。

◀複数のアイテムを順番に使ったり、組み合わせて使ったりすることもある。

リドルレベルと謎解き

リドルレベルによって、ゲーム中で発生するイベントはまったく異なっている。Easyでは発生しないイベントもあり、イベントの謎も分かりやすくなっている。一方Hardでは非常に難解な謎が多く、よく考えなければ先へ進むことができない。ゲームでの情報だけではなく、現実の知識などもなければ解けないようになっている。

▲Easyでは本棚に本を2冊戻すだけで数字を読みとることができる等。

▲Hardではシェイクスピアの知識が必要。難解な詩文を読み解く等。

サーチとエイミング

サーチはアイテムや謎解きに必要な仕掛けを見つける能力。通常時、ヘザーは仕掛けやセーブポイント、回復アイテムなどの方向に視線を向ける。ゲーム中ヘザーが正面ではなく首を曲げているようなら、そちらの方向に何かあるということだ。サーチする範囲はアクションレベルで決まっている。また、⊗ボタンを押し続けると観察モードになり、近くにある仕掛けの方向を向く。エイミングは敵に狙いを定める能力で、警戒モードの時に発生する。

Action Level	RANGE
Easy	広い
Normal	↕
Hard	狭い

◀ヘザーの見ている方向をよく調べよう。引き出しに何かがある。

◀観察モードでは少し身構えるような態勢になり、向きを変える。

プレイのコツ

SYSTEM

プレイをする上で、特に注意しておきたいこと、覚えておくと効率アップするテクニックを説明する。

■敵と戦わずに逃げる

このゲームでは敵を倒して得られるものはほとんどない。そのため、基本的には敵から逃げる方が効率よくゲームを進められる。倒すべき敵は、何度も通る場所にいて邪魔な敵と、ボスだ。また、隠し武器などを手に入れる条件を満たすために敵と戦う場合もあるだろう。それ以外では戦う必要はないので、素早く敵の周囲をすり抜けるようにしよう。

◀クローサーなどは動きも遅く、相手にするより避けた方が良い。

■ガードしてからの反撃

やむを得ず戦う場合、やみくもに攻撃すると隙が大きく、反撃を受けてしまう。一度敵の攻撃をガードし、敵が態勢を立て直す前に反撃すれば安全にダメージを与えることができる。敵の攻撃をガードした直後に攻撃ボタンを押すと、ガード終了の動作をせずに素早く反撃することができる。なお、ガードしていても少しだけダメージがあるが、防弾チョッキを装備していればダメージを0にできる。

▲敵の攻撃をよく見て、ガードしたらすぐに反撃。

▲敵の隙をついてダメージを与えることができる。

■視点を上手に使う

視点をうまく利用することによって、ゲームの中で表示されているヒントを見つけることができる。壁に書かれた文字や、落ちているアイテムなど、視点を変えてみると見つけられるものもある。敵との戦闘でも、できるだけヘザーの背後からの視点に切り替えた方が操作しやすい。

◀地下鉄では天井付近に表示がある。移動する時のめやすにしよう。

■アイテムの使い方

イベントアイテムを手に入れたら、まずメニュー画面でExamineコマンドを使う習慣をつけよう。それによって、アイテムの基本的な情報を得ることができる。次に、仕掛けのありそうな場所でいろんなアイテムを使ってみること。Combineで組み合わせて使ってみることも忘れないようにしよう。仕掛けとアイテムの組み合わせには意外なものもある。

◀Examineによって得られる情報は、時にはとても大切なヒントになる。

【シナリオ解析編】

シナリオ解析の利用法

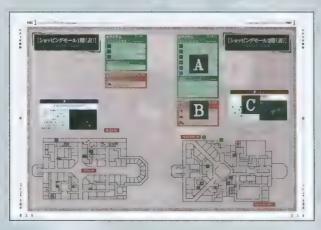
How to Use Scenario Analysis

シナリオ解析編ではゲームクリアに直結する情報を掲載。各パートごとのマップと詳細チャートを上手に活用すれば冒険をスムーズに進めていくことができる。

場面ごとの地図はすべて掲載してあり、アイテムの位置やクリーチャーの出現位置もアイコンで表示してある。また通れる扉や鍵がない扉などの指示も、ゲーム中と同じ記号で書き込まれている。

A アイテム
イベントアイテムは 1 ～の番号順に表示し、補給アイテムはEasy、Normal、Hardのアクションレベル別に数と種類をアイコンで表示してある。

B クリーチャー
アクションレベル別に数と種類をアイコン表示。()内は左からEasy、Normal、Hardの敵の出現数。

C ファイル
緑色の囲みはアイテム、赤色の囲みはクリーチャー、青色の囲みはそれ以外の情報を掲載。

アイコン対応表

- …クローサー
- …ダブルヘッド
- …インセインキャンサー
- …ナムボディ
- …鉄パイプタイプナース
- …ハンドガンタイプナース
- …ペンデュラム
- …スクレイパー
- …スラーパー
- …アクションレベルEasyで出現するクリーチャー
- …アクションレベルNormalで出現するクリーチャー
- …アクションレベルHardで出現するクリーチャー
- …栄養ドリンク
- …救急キット
- …アンプル
- …ハンドガンの弾
- …ショットガンの弾
- …サブマシンガンの弾
- …ビーフジャーキー
- …スタンガンバッテリー
- …メモのある場所(Memo機能にリストされるもののみ)
- …セーブポイント
- …通過不可能な扉や通路
- …どちらからも通過可能なことを示す
- …一方通行を示す
- …鍵がないと開かない、イベントで開く扉が黄色、鍵がなくても入れる扉が黒
- 1 …クリアに欠かせない重要アイテムの位置を示す 2周目以降に入手できるアイテムは青色で表示

【チャート】
Index Chart

その場所ですべきことを簡潔に説明。詳細チャートを見なくてもある程度は手順が把握できるようになっている。チャートの色でプロセスの意味を変えてある。

必須のプロセス…………

クリアに必要ではないプロセス…………

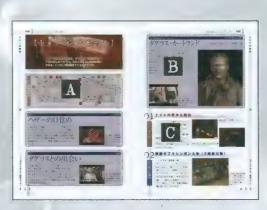
2週目以降に可能になるプロセス…………

【詳細チャート】
Flow Chart

チャートの項目をクローズアップして、場面ごとにさらに細かい説明を加えてある。これを見れば、どこで何をすればいいかがすぐに分かるようになっている。

A 移動経路図
その場所のマップを縮小して掲載してある。道順がすぐに分かるようになっている。

B Demo
イベントでデモが流れる場面では、ゲーム中では説明されない物語の背景などが補足されている。

C 詳細解説
各場面ごとの詳しい解説が掲載されている。プレイヤーが何をすれば良いのかが書かれている。

薬ポイント&弾ポイントについて

ある地点を通過した時点の回復&弾薬アイテムの所有数により、その後に配置される回復&弾薬アイテムの数が増減することがある。その際、回復アイテムの合計所有数を薬ポイント、弾薬アイテムの合計所有数を弾ポイントと定義し、右のポイントを当てはめて算出することになる。マップページの補給アイテム欄に書かれている各ポイントの条件を満たせばアイテムの数が増減する。

◇薬ポイント(1個あたり)

栄養ドリンク……………………1ポイント
救急キット……………………2ポイント
アンプル……………………3ポイント

◇弾ポイント(1発あたり)

ハンドガンの弾……………………1ポイント
ショットガンの弾……………………3ポイント
サブマシンガンの弾……………………0.5ポイント
スタンガンバッテリー……………………2ポイント

[悪夢]
nightmare
ヘザーが冒頭でさまようことになる悪夢の世界。ここで死んでもゲームオーバーにはならず、夢から目覚める。
●アイテム
なし
●クリーチャー
ダブルヘッド(2 2 3)
クローサー(1 2 5)
ペンデュラム(2 2 2)
1
File
小さな扉を通る
大きな門に目をひかれがちだが、その脇、視点が変化した所に小さな扉がある。ジェットコースターへという表示もある。見落とさずに先へ進もう。
※マップ内の番号◇は、◇と◇でつながっていることを示しています。

File

ジェットコースターにひかれる

ここの位置まで歩くと、ジェットコースターが走ってきてひかれてしまう。このイベントは避けられない。ゲームオーバーではなく、悪夢が終わるだけ。

ショッピングモール

central square

怪物ひしめくショッピングモール。謎の女性クローディアの出現。ヘザーは無事脱出できるのだろうか。

IndexCHART

01 トイレ
トイレの窓から外に出る。→P.039

02 [illegible]
「無限サブマシンガン」を入手。→P.039

03 [illegible]
「ハンドガン」を入手。→P.040

04 1階エレベーター前
「ショッピングモールの地図」を入手。→P.040

05 ヘレン・ベーカリー
「トング」を入手。→P.040

06 ヘレン・ベーカリー
「火炎放射器」を入手。→P.041

07 倉庫
「ビーフジャーキー」を入手。→P.041

08 2階倉庫
「トング」を使用。「鍵（ベストセラーズ）」を入手。→P.041

09 廊下つきあたり
「ビームセイバー」を入手→P.041

10 吹き抜け
ベストセラーズに入る。→P.042

11 ベストセラーズ
「シェイクスピア全集」を棚に戻す。暗号を解いて4桁の数字を奥の扉で入力する。→P.042

12 エレベーター
エレベーターに乗って裏世界へ。「ラジオ」入手。→P.043

13 [illegible]
→P.044

14 倉庫
「ライト」を入手。→P.044

15 男子トイレ
「漂白剤」を入手→P.044

16 男子トイレ
汚いトイレでのイベント。
→P.045

17 ブティック
「ハンガー」、「防弾チョッキ」を入手。→P.045

18 天井に穴のある部屋
「ハンガー」を使用。ハシゴで2階へ。→P.045

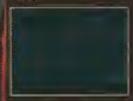
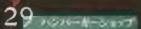
19 2階通路
TVを見ると映像が見える。
→P.045

20 2階部屋
ハンドガンの弾入手。奥の扉の鍵を開く。→P.046

21 倉庫
「調理された鍵」を入手。→P.046

22 宝飾店
「クルミ」を入手。→P.046

23 カフェ
「調理された鍵」を使用。「鉄パイプ」を入手。→P.046

24 ヘレン・ベーカリー
「洗剤」を入手。→P.047

25 通路
換気扇スイッチをオフにし、左の扉に入る。「漂白剤」と「洗剤」を混ぜて虫を退治。換気扇のスイッチをオンにして進む。
→P.047

26 スポーツ用品店
万力のようなものに「クルミ」を使用。「ムーンストーン」を入手。→P.047

27 月の部屋
月の扉に「ムーンストーン」を使用して開く。→P.047

28 地下
スプリットワームとの戦闘。
→P.048

29 ハンバーガーショップ
ハンドガンの弾などを入手。
→P.049

PART2
「地下鉄」へ

[ショッピングモール1階(表)]
アイテム
1 ショッピングモールの地図
2 ハンドガン
3 無限サブマシンガン
補給 (Easy/Normal/Hard)
ハンドガンの弾(2/2/1)
クリーチャー
ダブルヘッド(0/+2/+3)
※ハンドガン入手後
File
トイレの中からスタート
ヘザーを操作できるようになる。ダグラスをまくために、トイレの窓から脱出する。この時点でセーブする必要は特にない。外に出たら、右に向かって走り、最初の扉に入ろう。
女子トイレ
ブティック

[ショッピングモール2階(表)]
■アイテム
イベント＆装備 event&equip
1 トング
2 トングで拾った鍵
3 シェイクスピア全集1～5
4 ラジオ
5 ビームセーバー
6 火炎放射器
補給 (Easy/Normal/Hard) supply
ハンドガンの弾（3/2/2）
栄養ドリンク（2/2/1）
ビーフジャーキー（1/1/1）
■クリーチャー
ナムボディ（1+2/1+3/1+3）
※トング入手後に＋
ダブルヘッド（1/1/1）
クローサー(2/2/2)
File
初めての戦闘
ナムボディとの初戦闘。しかしナムボディは動きが素早く、最初は苦戦しがち。ここは素早く横をすり抜けて扉を目指そう。最初に目指すべき場所はヘレン・ベーカリーだ。
ベストセラーズ
ヘレン・ベーカリー

[ショッピングモール1階(裏)]
File
狭い場所で敵に遭遇
狭い通路をクローサーがふさいでいる。敵を通路の片側におびき寄せて逆側を走って抜けよう。背後からの敵に挟み撃ちされると非常に危険だ。
1
3
4
2

アイテム Item
1 ライト
2 ハンガー
3 漂白剤
4 防弾チョッキ
栄養ドリンク(3 3 2)
アンプル(1 1 1)
ハンドガンの弾(2 2 2)
救急キット(1 1 1)
クリーチャー
※Normal、Hardはハンガー入手後
クローサーを倒していた場合に＋
ダブルヘッド(1 5 6)

[ショッピングモール2階(裏)]
File
ハンドガンの弾あり
ハンドガンの弾などがある部屋だが、ナムボディがたくさんいる。なまじ相手にすると大苦戦する。多少のダメージは覚悟してでも走り抜け、アイテムだけ入手して脱出しよう。
2
1
宝飾店

■アイテム

1	クルミ
2	鉄パイプ
3	洗剤
4	ムーンストーン
	ハンドガンの弾(1 1 1)
	栄養ドリンク(1 3 3)
	ビーフジャーキー(1 1 1)

■クリーチャー

ナムボディ(8+3 6+6 6+7) ※ムーンストーン入手後 MAX4
クローサー(1 2 2)
ペンデュラム(+2 2+2 3+2) ※ムーンストーン入手後+
ダブルヘッド(0 2 2+1) ※ムーンストーン入手後+

[ショッピングモール3階(裏)]
Central Square

■アイテム Item
イベント&装備

1	調理された鍵
	栄養ドリンク(1 1 0)
	救急キット(1 1 1)

■クリーチャー

	ダブルヘッド(1 1 1)
	クローサー(0 1 1)

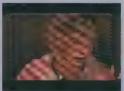
File
棚に回復アイテム
調理された鍵を入手したら奥の壁の棚、向かって左の隅を調べよう。回復アイテムが置かれているはず。奥の扉は開かない。入ってきたドアに引き返してエスカレーターを下りよう。

[ショッピングモール1階(表)]
アイテム
なし
ハンドガンの弾 (2 3 2)
救急キット (1 1 1)
ビーフジャーキー (1 1 1)
クリーチャー
なし
File
貴重な回復スポット
地下鉄に進む前に、シャッターが開いているハンバーガーショップをへ寄ろう。セーブポイントがあり、回復アイテム、弾薬などもある。ヘザーが眠っていた窓際の席も調べてみよう。

ヘザーの前に現れた探偵、ダグラス。彼を振りきって抜け出したヘザーに、見たこともない怪物が襲いかかる。いったい何が起きているのだろうか。

Demo デモ

ヘザーの目覚め

血にまみれた遊園地の中をさまよう、悪夢にうなされていたヘザー。彼女がハンバーガーショップで目覚めるシーンだ。一度ゲームをクリアし「Extra New Game」でゲームを開始した場合は、「悪夢」の遊園地は登場せず、このヘザーの目覚めの場面からスタートする。異変の兆候はまったくなく、周囲も通常のざわめきに包まれている。

◀目覚めたばかりのヘザー。ただの悪夢だったということに気付いてホッとし、席を立つ。

Demo デモ

ダグラスとの出会い

父親に電話をかけて、これから帰宅すると告げるヘザー。彼女の前に、ダグラスと名乗る探偵が現れる。彼はヘザーの出生に関する情報を持っており、ある人物に会わせたいと言ってくる。全く関心が無いヘザーは、しつこくついてくるダグラスをまくために、女子トイレに入る。このシーンが終わるとプレイヤーが操作できるようになる。

◀探偵と名乗るダグラス。怪しむヘザーは彼を無視し、そのまま女子トイレに入っていく。

Character & Demo キャラクター&デモ

ダグラス・カートランド

Douglas Cartland 50代後半 男

何者なのかはっきりしないが、ヘザーを探していたらしい。ショッピングモールで買い物をしていたヘザーに接触し、探偵と名乗る。長いコートによれよれのネクタイといった、冴えない風貌。ヘザーは彼の素性を怪しみ相手にしようとしない。女子トイレに入ろうとするヘザーに対し、廊下で待っていると告げる。ヘザーは彼の追跡をまくために、トイレの窓から脱出し、別の入口から再度ショッピングモールの中に入る。

◀ヘザーが出てくるまで廊下で待つというダグラス。ヘザーはうんざり。

01 トイレの窓から脱出

トイレ

ここからヘザーを操作できるようになる。まずは鏡に書かれた紋章を調べ、セーブポイントを確認しよう。特にここではセーブする必要はないが、メッセージを見ることができる。一番窓際の個室には誰か入っているようだが、ノックの音がするだけで姿を見ることはできない。窓を調べるとモールの外に出ることができる。

◀鏡に書かれた紋章がセーブポイント。見つけたらチェックしよう。

▶窓に近づいて◎ボタンを押して調べると、外に出られる。

02 無限サブマシンガン入手（2周目以降）

モール外壁

ラスボスを打撃武器で倒して、ゲームをクリアしたことがあり、「Extra New Game」で新たにゲームを始めた場合には、ここで無限サブマシンガンを入手できる。トイレから外に出たらすぐ左に向きを変え、突き当たりまで進もう。箱の上に無造作にサブマシンガンが置かれている。弾数の制限なく撃ち続けることができる。

◀非常に強力な武器だ。2周目以降のプレイでしか入手することができない。これさえあれば敵には苦労しない。

【シナリオ解析—ショッピングモール/詳細チャート】

03 異形との遭遇～ハンドガン入手

ブティック

シャッターの閉じかけたブティックに入ると自動的にデモが始まる。床に落ちているハンドガンを入手。そして、突然現れた不気味な怪物を銃で殺すことになる。店員は明らかに怪物に殺されている。ヘザーと死体の中間辺り、レジの正面にハンドガンの弾が落ちているので、忘れずに入手。その後、レジスターの裏側を回って奥の扉から外に出よう。

◀襲ってくるクリーチャー。恐怖に駆られてハンドガンを乱射するヘザー。殺されるかと思った瞬間、クリーチャーは倒れる。

▶クリーチャーに襲われて死んでいる店員。このヘザーの位置から見て左後方にハンドガンの弾が落ちている。

▲トイレから外に出たら、この扉をくぐってショッピングモールの中に戻る。そのまま走って、突き当たりの扉を開こう。

◀レジカウンターの裏を通って出口を探そう。暗いが奥の方に扉がある。ここからお店の裏側に抜けられる。

04 ショッピングモールの地図入手

1階エレベーター前

ブティックの裏のドアから出ると、狭い通路に出る。ここからショッピングモールの外に戻ることもできるが、出口はない。エレベーターは動かないが、その脇の階段を使って2階へ進もう。エレベーター正面の掲示板にはショッピングモールの地図があるので忘れずに入手しておこう。非常に重要なアイテムだ。

◀何気ない掲示板に、ショッピングモールの地図がある。現在位置が分かるので探索がとても楽になる。ぜひ入手しよう。

05 トングを入手

ヘレン・ベーカリー

2階ではまず、ショッピングモール中央の大きな吹き抜けへ進もう。吹き抜けには2体のクローサーがいる。これをうまく走って避け、ヘレン・ベーカリーに入るのだ。扉の左手にはトングが置かれている。後で使用することになるので入手しておこう。その後、吹き抜けから通路に戻って別の道を探索する。

◀パン屋につきもののアイテム、トング。これさえあれば後で鍵を入手できる。

06 火炎放射器入手（2周目以降）

ヘレン・ベーカリー

クリア時の評価画面で、射撃武器で倒したクリーチャーの数が打撃武器で倒したクリーチャーより多い場合、火炎放射器が入手可能になる。「Extra New Game」でゲームを開始すると、このベーカリーのレジの上に火炎放射器が置かれている。射程は短めだが、連続してダメージを与えることができ、しかもエネルギーの制限は無い。

◀射撃武器をメインにしてクリアしたプレイヤーに与えられるごほうびだ。

▶火炎放射器の下のちらしにも変化がある。調べてみよう。

07 ビーフジャーキーの効果

次にマップ左上に向けて伸びる通路を探索しよう。最初に入れる右手の倉庫にはダブルヘッドがいるが、すぐには襲ってこない。ビーフジャーキーに気を取られているのだ。そのそばの木箱に使用前のビーフジャーキーが置かれている。近づくとダブルヘッドが気付くので、素早くビーフジャーキーを手に入れて逃げよう。

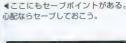
◀ビーフジャーキーに気を取られているうちは襲ってこない。

▶近づくとさすがにこちらに気付き、襲いかかってくる。

08 倉庫でベストセラーズの鍵を入手

マップ左上に伸びる通路の奥の方、非常灯のそばの扉に入るとセーブポイントがある。中に敵はいないので安心して棚の回復アイテムを入手しよう。扉から見て一番遠い端の隅を調べると何かが落ちていることが分かる。ここでトングを使用すれば、狭い隙間から中に差し入れて「トングで拾った鍵」を入手することができる。

◀ここにもセーブポイントがある。心配ならセーブしておこう。

▶かなり隅に落ちている。吹き抜けにある書店に入るための鍵だ。

09 ビームセーバー入手（2周目以降）

廊下つきあたり

一度クリアした際に射撃武器よりも打撃武器で多くの敵を倒している場合、「Extra New Game」でビームセーバーを入手することができる。セーブポイントがあった廊下のさらに奥、突き当たりの扉を調べてみよう。ドアノブが外れて武器になる。強力な剣だが、攻撃を受けるとスイッチが消えてしまうので、使用時は注意しよう。

◀ドアノブが武器になる。警戒状態で移動しながら出すとスイッチオンの際の隙が少なく、すぐ攻撃に移れる。

10 ベストセラーズへ

吹き抜け

倉庫を出たら、通路を戻り、再びショッピングモール中央の吹き抜けへ。2体のクローサーをかわしながら、ベストセラーズのガラス戸を調べよう。明るく目立つのでお店の場所はすぐ分かるはず。すると自動的に「トングで拾った鍵」を使用し、中に入れるようになる。すぐ中に入ってクローサーをかわそう。

◀ぽつんと明るい書店がある。ドアを調べて鍵を開き、中に入ろう。もたもたしているとクローサーが襲ってくる。

11 数字を入力して鍵を開く

ベストセラーズ

書店では一番奥の扉の鍵を開くことが目的だ。この鍵は、4桁の数字を入力して開くようになっている。数字のヒントはこの書店の中にある。ここでの謎解きはリドルレベルによって変化する。EasyとNormalでは数字はランダム、Hardでは常に同じ数字に設定されている。レジの上にあるハンドガンの弾も忘れずに取って進もう。

◀EasyとNormalでは落ちている全集を本棚に戻してみると分かる。

▶本棚に空いている場所がある。ここで本を使い、棚に戻そう。

Riddle【謎解き】 シェイクスピアの謎を解く

EASY

まずは落ちている本をすべて拾い、近くの棚を調べると2冊だけ空いている場所があるはず。メニュー画面で入手した本を使用し、焼き印の後が正しくつながるように本を差し込むと数字が読みとれるはずだ。2冊だけなので簡単である。

NORMAL

落ちている本5冊をすべて拾い、棚を調べよう。すべての本を並べ、背表紙の数字が正しくつながるようにすると数字が読める。並べ替える時には、数字の跡から、右端に置く本と左端に置く本をまず見つけると作業が楽になる。詳細は170ページ。

HARD

すべての本を入手し、タイトルと巻数を確認。その後、奥のドアの右にある張り紙を読む。その文章は巻数の数字を計算する方法を示している。物語の内容をよく考え、4桁の数字を導き出そう。どうしても分からない時は120ページを参照。

Character & Demo キャラクター&デモ

クローディア登場

黒衣の女性が廊下の先に立っている。声をかけようとしたヘザーに、彼女は意味ありげな言葉を投げかける。何がなんだかわからず疑問をぶつけるヘザーに対し、ただ「本当の自分を思い出して」とだけ告げ、立ち去っていく。後を追おうとするヘザーだったが、突如襲ってきた頭痛で動けなくなってしまう。彼女はいったい何者なのだろうか？

◀どこか常軌を逸した、淡々としたしゃべり方をする女性。異常現象にも動じていないようだ。

Character & Demo キャラクター&デモ

クローディア・ウルフ

Claudia Wolf 29歳 女

怪物だらけのショッピングモールで、ヘザーが出会う黒衣の女性。異常事態の中にあるのにまったく平常で感情を抑えたしゃべり方は、かえって何か不気味なものを感じさせる。初対面のはずのヘザーに対しても、何かを諭すような話し方をする。ヘザーについて、ヘザー自身が知らない何かを知っているようだ。

話す内容は「楽園」など宗教がかっており、事情の分からないヘザーには要領を得ない。頭痛が起きたヘザーを置いてどこへともなく立ち去る。

◀謎めいた言葉だけを残し、立ち去るクローディア。

12 ラジオ入手～裏世界へ

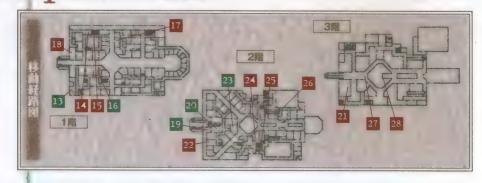
エレベーター

クローディアが消えた方に向かっていくと、エレベータがある。扉を調べるとデモが始まる。乗ってしまうと戻ることはできないので、やり残したことがあるなら扉を調べる前に戻って済ませておこう。エレベーターの中では天井からラジオが落ちてくる。クリーチャーが近くにいると雑音を出して教えてくれるアイテムだ。ラジオ入手後、裏世界に突入する。

◀下りていくエレベーターの外には不気味なクリーチャーがうごめく。いったいどこまで下りていくのか……。

▶天井から落ちてくるラジオ。敵が近くにいると雑音を発する。死んだフリをする敵も雑音で判断することができ、便利。

▲奥にあるエレベーターを調べて乗り込もう。動いているエレベーターはここだけ。もう戻ることはできない。

◀メニュー画面でラジオを調べると、音量を調節することができる。自分の聞きやすい音量にセットしておこう。

13 裏世界～救護室

救護室

エレベーターを下りるとすぐダブルヘッドに襲われる。相手にするとやっかいなので、通路を走って救護室へ逃げ込もう。T字路の突き当たりにある部屋だ。ここにはセーブポイントがある他、回復アイテムなども置いてある。一休みしたら、扉を出て左に進み、扉を開いて倉庫の方へ向けて進もう。

◀過酷な裏世界を探索前に、この部屋で一度セーブしておいても良いかもしれない。慎重に先を進もう。

14 ライトを入手

倉庫

トイレの手前にある扉を入ると倉庫だ。ここには節電のため灯りを消すように、という指示と、電灯のスイッチがある。スイッチをオフにしてみると、壁際に何か光るものがあるはずだ。近寄って調べるとライトを入手することができる。また、壁の棚にはハンドガンの弾や回復アイテムもあるので、忘れずに入手しておこう。

◀電灯を点灯、消灯するためのスイッチがある。消してみよう。

▶壁際で光るものを発見。ライトだ。これがないと後半は先へ進めない。

15 漂白剤入手

男子トイレ

倉庫を出たらすぐ隣の部屋に入ろう。ここは男子トイレだ。幸い誰もいないが、リドルレベルがNormal以上ならここに漂白剤が置かれている。後で通路をふさぐ虫の群を退治する時に必要になるので、必ず取っておくこと。リドルレベルがEasyならばここには何もない。特に立ち寄る必要もないので、さっさとブティックを目指そう。

◀すぐ隣の扉。やや奥まっているので、見落としてしまうことも。

▶壁際に置かれた漂白剤のビン。目立つのですぐ分かるだろう。

16 トイレにて

男子トイレ

本筋とは関係ないイベントが2つ発生する。一番奥の個室を調べるとノックの音がする。中に誰か居るようだが部屋を出ようとすると……。もう一つは『サイレントヒル2』のデータがメモリーカードにある状態でゲームを起動すると発生する。汚れた便器に何かが詰まっているのだ。『2』をプレイした人ならピンとくるかも？

◀誰もいない個室。あのノックは一体何だったのか……。

▶汚いトイレのイベント。『2』でもあったのを覚えているかな？

17 ハンガー、防弾チョッキ入手

ブティック

最初にハンドガンを入手したのと同じブティックのはずだが、この裏世界では少し様子が変わっている。ここでは非常に重要なアイテムが二つ手に入る。ひとつは進行上に必要なハンガー。もうひとつはダメージを軽減してくれる防弾チョッキだ。ハンガーはレジ正面付近の壁際、防弾チョッキは一番奥のハンガーにかかっている。

◀線が細いので見逃してしまいがち。部屋をよく調べよう。

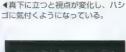
▶敵の攻撃を防ぐ便利なアイテム。ボス戦では必須だ。

18 ハシゴを発見

天井に穴のある部屋

ハンガーを入手したら来たルートを戻ろう。クローサーがいる広い通路で、マップ左端にある部屋に入る。ここには天井に穴が空いており、ハシゴが見える。普通では手が届かないが、ハンガーを使用して引き下ろし、上ることができるようになる。上の階からハシゴを降りたり、穴に落ちたりするとここに戻る。

◀真下に立つと視点が変化し、ハシゴに気付くようになっている。

▶下でハンガーを使用すると、デモが始まる。

19 TVのある通路

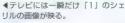
2階通路

ハシゴで2階に上がると通路に出る。ノイズのあるテレビを調べると短いイベントを見ることができる。また、その右手の通路を進むとセーブポイントもある。この通路には、3階へのエスカレーター、宝飾店の扉、ナムボディの部屋へのドアがある。まずは3階へのエスカレーターを上ってみよう。

◀テレビには一瞬だけ「1」のシェリルの画像が映る。

▶ボス戦直前にもここでセーブしておくと良いだろう。

20 ハンドガンの弾を補充

2階部屋

テレビに向かって左手の部屋には、奥のカウンターの上にハンドガンの弾が置かれている。弾は補充したいが、狭い部屋でナムボディに囲まれるとかなりやっかいだ。一番いい作戦は、中に入ったら思い切って突っ走り、敵を無視して弾を手に入れたら、そのまま奥の扉の鍵を開けて逃げることだ。これなら被害は最小限で済む。

◀動きの早いナムボディに囲まれるとかなり苦戦する。相手にせず近づかれる前に素早く逃げるのが一番いい手だ。

21 調理された鍵を入手

食堂

エスカレーターを歩いて3階に上がったら、すぐ右手にある部屋に入ろう。部屋の中央に犬の丸焼きが乗っている。丸焼きを調べると「調理された鍵」を入手することができる。この鍵はカフェに通じる扉を開くために必要だ。食堂の奥の棚にある回復アイテムを入手したら、入ってきた扉から出て2階のテレビのある通路へ戻ろう。

◀犬の丸焼きの中から鍵が出てくる。大切に持っておこう。

▶奥の棚には回復アイテム。その横の扉は開かない。

22 クルミを入手

宝飾店

2階通路に戻ったらセーブポイントの前を通り過ぎ、宝飾店に入ろう。ここではまるで宝石のようにショーケースに陳列されたクルミを手に入れることができる。クルミを入手したらそのまま直進して奥の扉から出る。クローサーの攻撃をかわし、奥のドアで3階で手に入れた「調理された鍵」を使用してカフェに入ろう。

◀宝飾店にあるショーケースにぽつんと残っていた不思議なクルミ。こんな場所にいったい誰が残していったのだろう？

23 鉄パイプを入手

カフェ

調理された鍵を使って入った部屋はカフェだ。まず入ってすぐ左手の棚の中に栄養ドリンクが置かれている。また、左に直進した壁には斜めに鉄パイプが張り出しているはず。この鉄パイプを調べると、武器として持っていくことができる。今後、ナイフに変わり打撃武器の主力となる。ナイフよりはずっと強力な武器である。

◀外して持っていく。間合いも広いし、移動しながら攻撃できる。

▶棚には栄養ドリンクが置かれている。見落とさないようにしよう。

24 洗剤を入手

ヘレンズベーカリー

吹き抜けに出たら、ベーカリーのあった場所へ入ろう。ここはがらんとしているが奥へ抜ける出口がある。また、リドルレベルがNormal以上なら、出口の手前に洗剤が置かれているはず。この後、虫の大群を倒すために必要なアイテムなので持っていこう。それ以外には特にこの部屋で注意すべき点はない。

◀裏の流しの辺りに置かれているのが洗剤のビンだ。ただしこのビンは、リドルレベルEasyでは存在しない。

25 換気扇と殺虫剤

通路

大きな換気扇のある通路に出る。リドルレベルNormal以上では、虫を退治しなければならない。通路でまず、換気扇の電源をオフにしておこう。次に左手のドアをくぐり、空のくず入れの前でCombineコマンドで洗剤と漂白剤を混ぜて使用するのだ。通路に戻る際は、忘れずに換気扇の電源をオンにしてから再び進もう。

◀まずオフにする。殺虫剤を使った後でオンに戻すのを忘れるな。

▶洗剤と漂白剤を混ぜると有毒ガスが発生するのだ。真似しないように。

26 万力のようなものでクルミを割る

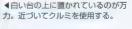
スポーツ用品店

広い通路では、ダブルヘッドとペンデュラムを上手に避けよう。ここにはセーブポイントがある。また万力のようなものが置かれているのでクルミを使用し、中からムーンストーンを入手する。これでついにスプリットワームと戦うための準備が整った。部屋を出たら右手に進み、吹き抜けへの扉の鍵を外して通ろう。近道できる。

◀白い台の上に置かれているのが万力。近づいてクルミを使用する。

▶クルミの中にはムーンストーンが。どうやって入れたのだろう？

27 月の扉をムーンストーンで開く

月の扉

テレビのある通路へ戻り、必要ならセーブしておく。エスカレーターを上って3階へ。正面吹き抜けへ続く通路には、月の扉がある。ムーンストーンを使用すれば扉が開くようになるのだ。吹き抜けの中央部分にハシゴがある。降りるとボス戦なので、あらかじめ装備や体力を整え、防弾チョッキを着ておこう。

◀この扉の前でムーンストーンを使用し、はめ込むと扉が開く。扉の中には敵はいないので、安心して進もう。

【シナリオ解析】

28 スプリットワームとの戦闘

地下

巨大な外皮に覆われており、その中から口を出して攻撃してくる。前後にある6つの穴のどれかから顔を出すので、その正面に移動してハンドガンで攻撃すると良いだろう。あまり接近すると噛み付き攻撃をしかけてくるので注意が必要。また特殊噛み付き攻撃はアクションレベルHard以上では体力に関係なく即ゲームオーバー。決して受けないようにしなければならない。十分に距離を置いて攻撃するのが安全だ。外皮に攻撃が当たってもあまり効果はないので、正面から口の辺りを狙おう。時々穴から出て移動するので、その際には踏みつぶされないように。

Split worm【スプリットワーム】

アクションレベル	体力
Easy	800前後
Normal	1600前後
Hard	4000前後

攻撃	ダメージ
噛み付き攻撃（通常）	20
地震攻撃	0
噛み付き攻撃（特殊）	100
移動時体当たり攻撃	2

対処方法

出てくる穴を見極め、走行や平行移動を活用してスプリットワームの正面に移動するのが鉄則。その後、ハンドガンを装備して攻撃する。外皮に当たってもたいしたダメージにならないので、かならず皮の内側を狙うこと。

◀大きく口を開けている間が攻撃のチャンス。ハンドガンで連射してダメージを与えよう。近づき過ぎないように。

◀穴から穴への移動中はたいしてダメージを与えられない。無駄弾は使わないように、次の攻撃の機会を待とう。

29 現実世界～ハンバーガーショップ

ハンバーガーショップ

スプリットワームを倒すと、元のショッピングモール1階にある広場に戻っている。唯一、進むことができる半ば開いたシャッターをくぐって直進するとガラス戸にぶつかる。このガラス戸を調べるとデモが始まる。その前に右手のハンバーガーショップに寄ろう。ここにはセーブポイント、回復アイテムなどが置かれており、次のステージへの準備ができる。

◀シャッターの下をくぐり抜け、ここを脱出しよう。他に進める場所はない。この先に直進すると地下鉄へ降りる入口がある。

▶地下鉄の手前右手にハンバーガーショップ。ここに立ち寄り、回復アイテムなどを手に入れておこう。

▲スプリットワームを倒し、現実世界に戻ってきたヘザー。しかし相変わらず他に人影はなく、不気味だ。

◀セーブポイント。次の地下鉄のセーブポイントまでたいした危険はないので、次のポイントまで見送ってもいいだろう。

Demo　デモ

ダグラスとの再会

なんとか悪夢のようなショッピングモールから脱出し、地下鉄に乗ろうとするヘザーを呼び止めたのはあの探偵、ダグラスだった。クローディアの仲間だと思ってくってかかるヘザーに、ダグラスは自分が雇われただけの探偵だと説明する。事情が分からない二人は、会話が噛み合わない。その会話の中で、ヘザーは何かを思い出しそうになっている自分に気づく。これまでずっと心の底に忘れていた何かを……。途方に暮れるダグラスを置き去りにして、ヘザーは家に帰るため、地下鉄の駅へと階段を降りていく。だがそれは、新たな悪夢の始まりに過ぎなかった。

▲不思議そうなタクラス。彼は全く事情がわからないまま事件に巻き込まれてしまったらしい。

◀ダグラスが会わせようとしていたのは黒衣の女クローディアだったようだ。

▶ダグラスに背を向け、父親が待つ家へと、地下鉄に向かって歩き出すヘザー。

地下鉄
subway

ヘーゼルストリート駅に降り立ったヘザーは、いつもの駅とは異なる悪夢がこの場所を支配していることに気づく。

Index CHART

01 改札
改札に入る。→P.058

02 コンコース
「地図」を入手。→P.058

03 1番線ホーム
券売機の上の古い新聞、オカルト雑誌を読んでいるとホームから突き落とされる。→P.059

04 2番線乗り換え用通路
「ナットブレーカー」を入手。→P.059

05 コンコース
ナットブレーカーを使用、ナットを外して扉を開く。→P.060

06 1番線ホーム
「ショットガン」を入手。→P.[illegible]

07 2番線ホーム
線路に降り、右端のドアをチェックすると電車が到着する。→P.061

08 3番線ホーム
ホーム中央付近にあるドアの鍵を開く。→P.061

09 3番線ホーム
電車に乗る。→P.062

10 地下鉄車内
先頭車両を目指す。→P.063

11 地下鉄車内
地下鉄が停車する。→P.063

PART 1
「下水道」へ

ヘーゼルストリート駅の構造

ヘーゼルストリート駅は5つの層からなっている。地上に最も近いA層から、最も深いE層までである。注意しなければならないのは、B層から直接3番線・4番線ホームに到達する階段と、1番線・2番線ホームを経由して3番線・4番線ホームに到達する階段があることだ。もう一つの注意点は、地図では分からない仕切りがあちこちに設置されており、自由には移動できないという点にある。オブジェクトで通れない通路や、金網で仕切られたホームである。ホームが仕切られているからといってうかつに線路を歩くと電車にひかれてゲームオーバーになるので注意しよう。

▲線路を歩いて金網を越えたり、あまり長い時間線路にいたりすると、列車にひかれてゲームオーバーになる。

▲例外として、3番線ホームの端から線路に近づく時には列車はすぐにはやってこない。

A
改札

B
通路・セーブポイント

C
1番線・2番線ホーム

D
乗り換え用通路

E
3番線・4番線ホーム

File

電車事故の新聞記事

券売機の上に古新聞が置かれている。これと階段途中に落ちているオカルト雑誌を両方調べると4番線ホームで突き落とされるイベントが発生する。

ヘーゼルストリート駅A～E、電車マップ内の番号①～⑰はそれぞれ同じ番号（①と①等）でつながっていることを示しています。

[ヘーゼルストリート駅B]
アイテム
なし
なし
クリーチャー
File
ナットを壊す
2番線の下でナットブレーカーを発見したら、ここでナットを外し、扉を開こう。この先のホームにはショットガンのある電車が止まっている。
※階段の矢印↑は上りを、↓は下りを表しています。

[ヘーゼルストリート駅C]
アイテム Item
1 ショットガン
ショットガンの弾(2 2 2)
クリーチャー
(Easy/Normal/Hard)
ダブルヘッド(2+1/2+2/3+3)
※ナットブレーカー入手後＋
インセインキャンサー(+1 +1 +2)
※ショットガン入手と同時
1番線
2番線
File
ダブルヘッド
地下鉄で最初に目指すのがこのホーム。ダブルヘッドはうまくかわそう。向かいの2番線の階段を降りるとナットブレーカー、1番線の階段を降りると回復アイテム。
File
ショットガン入手
B層でナットを壊したら、ここでショットガンとその弾を入手できる。その後、自分が降りてきた階段の裏側にある下り階段をさらに降りよう。3番線への乗り換え通路がある。

[ヘーゼルストリート駅D]
●アイテム Item
1 ナットブレーカー
ハンドガンの弾(2 1 0)
栄養ドリンク(2 2 1)
●クリーチャー
なし
File
ナットブレーカー
ダブルヘッドのいる2番線ホームから階段を降りてきたら、行き止まりでナットブレーカーを入手する。その後、B層まで戻ってナットのあるドアを開く。
1
8
9
15
16
10
4
11
12
13
14
5
オカルト雑誌

[ヘーゼルストリート駅E]
アイテム
なし
クリーチャー
名前 (Easy/Normal/Hard)
ダブルヘッド(1+2/5+3/5+5)
※赤い扉に触れると+
3番線
4番線
11
12
13
14
15
16
File
電車への通り道
ホーム端の赤い扉をチェックしたら、そのまま電車づたいに直進し、階段を上ってすぐまた下りる。ホームの逆の端まで進めば、電車に乗ることができる。
File
自縛霊？
券売機の古新聞と階段途中のオカルト雑誌を読んでいると、ここで何者かに線路へ突き落とされる。すぐ電車がやってくるので、急いでホームに戻ろう。

[電車]
アイテム
なし
救急キット(1 1 0)
ハンドガンの弾(2 2 2)
ショットガンの弾(1 1 1)
クリーチャー
ナムボディ(3 4 5)
インセインキャンサー(0 1 1)
File
ハンドガンの弾
扉をくぐってすぐ右手にハンドガンの弾がある。カメラの視界の外なので、先をいそいでいると気が付かない。扉をくぐったらすぐ右を向いて、忘れずに弾を手に入れるようにしよう。

01 改札をくぐる

改札

ここではまだクリーチャーも出現せず、安全だ。オカルト雑誌のイベントを見たいなら、券売機の新聞を調べてから改札に入ろう。改札をくぐってすぐ右の壁に地下鉄構内の地図がある。この地下鉄は似たような景色が続いて自分がどこにいるのか分かりにくい構造なので、必ずここで地図を手に入れてから進もう。その後、階段を降りる。

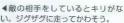
◀駅員室に一番近い、少し広い通路で改札を通過しよう。券売機は壊れており、キップなどを購入することはできない。

02 1番線のホームへ進む

コンコース

B層にはセーブポイントがある。ここからは複雑になるのでセーブしておくとよいだろう。目指すべきはマップ右上の1番線方面の階段。階段を降りてC層に入るとすぐダブルヘッドに襲われる。数が多くて手強いので走って逃げよう。降りてきたホームの向かい、2番線の階段を降りてナットブレーカーを探す。

◀敵の相手をしているとキリがない。ジグザグに走ってかわそう。

▶B層にあるセーブポイント。大きく壁のポスターに描かれている。

03 オカルト雑誌と人身事故

1番線ホーム

B層からマップ左下の階段をつかって降りていくと4番線に出ることができる。改札の外で券売機の上の古新聞を調べ、さらにこの階段途中の踊り場のオカルト雑誌を調べておくと、4番線ホームで突然何者かに線路に突き落とされる。電車が入ってくる前に急いでホームに戻ろう。周囲を見回しても誰もいない。これが雑誌に書かれていた地縛霊の仕業なのだろうか……。

◀床に落ちているオカルト雑誌。中には地縛霊に関する記事が載っている。ヘザーは本気にはしていないが……。

▶何者かが背後から近づいてきて、線路に向かって突き落とされる。後でホームを調べてみても誰もいない。

▲券売機の上の新聞。もう何ヵ月か前の古い日付で、このヘーゼルストリート駅で起きた人身事故について描かれている。

◀電車の警笛の音が聞こえる。振り返ってすぐホームに戻ろう。もたもたしているとゲームオーバーだ。

04 ナットブレーカーを入手

2番線乗り換え用通路

2番線の階段を降りると、ガラクタでふさがれた通路がある。ここにはナットブレーカーが落ちている。B層でナットを壊して扉を開くために必要だ。また、一度上のホームに戻り、向かい1番線側の階段を下りてくると、ガラクタに向かって右手の机の上に回復アイテムが落ちている。両方とも手に入れたら、元来た階段を戻ってB層に上がろう。

◀暗い場所で四方八方から敵が襲ってくるので危険だ。

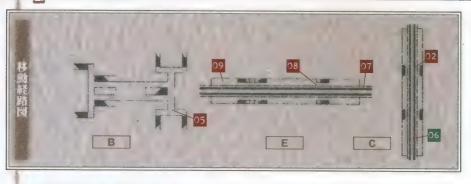
▶台の上に置かれているナットブレーカーを拾う。

◀逆の階段から来ると、机の上に回復アイテムがある。

▲天井付近に表示される1番線の表示を目印に進もう。左右対称の駅で迷いやすいので要注意。

▶再び上のホームに戻り、階段を上がってB層へ戻ること。

05 ナットを壊して進む

コンコース

B層にまで戻ったら、マップ右下、2番線へ向かう扉に向かおう。この扉は、ナットと鎖によってがっちりしめつけられている。扉の前でナットブレーカーを使えばこのナットを外し、扉を開くことができるのだ。扉を開けたらその先にある階段を降りていこう。なお、この後B層に戻ってくるとクローサーが出現しているので注意。

◀鎖でぐるぐる巻きにされた扉。ナットを外して開こう。

▶扉を開くとその先には階段。2番線ホームに降りていく。

06 ショットガンを入手

2番線ホーム

2番線ホームに降りていくと、そこには短い電車が止まっているので、開いたドアから中に入ってみよう。中にはショットガンが置かれている。また、別の座席にはショットガンの弾もある。ショットガンを入手すると、階段付近にインセインキャンサーが出現するので注意。下りてきた階段の裏側に回り込むとさらに下への階段がある。降りて3番線に向かおう。

◀ラッピングされたショットガンが中央付近の座席に置かれている。

▶電車の入口のすぐ右手に、ショットガンの弾もある。

◀初登場のクリーチャー。動きは鈍いのでかわすのはたやすい。

▲2番線ホームには電車が止まっている。電車のドアが開いているので、そこから中に入ってみよう。

▶階段の裏側にはさらに下へ降りる階段。3番線ホームを目指そう。

07 線路に降りて扉をチェックする

3番線ホーム

連絡通路を通ってこのホームへ。ホームの端まで行くと、線路に赤く光る扉があることに気づく。線路に降りて、この扉を調べに行こう。扉を開けることはできないが、その瞬間、ダブルヘッドが襲いかかってくる。また同時に電車の警笛が聞こえてくるので、ダブルヘッドは相手にせず、急いでホームに戻ろう。電車がホームに入ってくる。

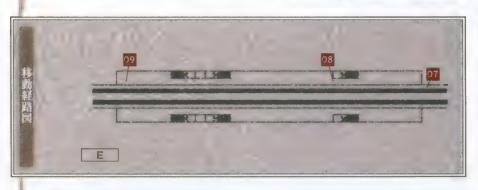
▲赤く光る扉に向かって走る。この時点ではまだダブルヘッドは出現しないので安心して良い。

◀例によって扉は開くことができない。だが敵が出現する。

▶ダブルヘッドが襲ってくる。電車の警笛も聞こえてくる。

◀ホームに駆け寄って◎ボタンで素早く上に上がろう。敵を倒す暇はない。

▶間一髪ひかれずにすんだヘザー。この後、電車のどこかの扉が開く。

移動経路図

08 扉を開けて進む

3番線ホーム

電車の到着デモの最後にドアが開くシーンがあるが、開いているドアはすぐには見つからない。実は電車の最後部のドアが開いているので、そこまで行かなければならないのだ。まず到着した電車に沿って歩き、錠のかかった扉を開いて先へ進もう。この扉の向こうに出るとすぐダブルヘッドに襲われるので注意しよう。

◀3番線ホームにある一方通行の扉を開き進む。まずはホームの中央部分へ向けて進んでいくのだ。敵に注意。

【シナリオ解析】

09 電車に乗り込む

3番線ホーム中央部分にある階段を上り、踊り場を通ってそのまままっすぐ階段を降りよう。すると3番線ホームの端に降りることができる。ベンチには回復アイテムがあるので入手。その後、開いているドアから電車に乗り込もう。一度乗るともうここに戻ってくることはできないので、やり残したことがあれば済ませておこう。

◀一度、中央部の階段を上がり、また降りてこなければならない。

▶電車に乗れば地下鉄駅のステージは終了。舞台は電車内に移る。

地下鉄車内について

電車では先頭車両を目指すことになるが、注意すべき点がある。それは車両を移ると通った車両は切り落とされたのか、戻れなくなるという点だ。戻ろうとすると、車外に出てしまう。また、車外でさらに進もうとすると線路に投げ出され、当然ゲームオーバーとなってしまう。ひたすら前に進む以外、とるべき道はない。

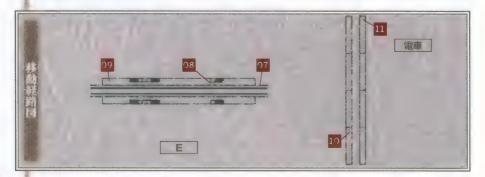
◀車外に出て一歩だけ踏み出すと、視点が切り替わり線路が目の前に迫ってくる。

▲戻ろうとしてドアを開けると、今来た車両がなくなっていることに気づく。

◀前に出ると線路に投げ出され、ゲームオーバーになってしまうのだ。

【地下鉄／詳細チャート】

10 先頭車両を目指す

地下鉄車内

走り始めてしまった地下鉄の中で、とりあえず先頭車両まで行ってみるより他にない状況だ。最初にセーブポイントがあるので、必要ならセーブしよう。ところどころではナムボディ、最後にインセインキャンサーが襲ってくる。相手にするのが面倒ならすり抜けても良いが、通路が狭いので囲まれないように注意しよう。

◀最初にセーブポイントがある。車両を移るともうここに戻ってくることはできないので、セーブをするなら最初にしておこう。

▶通路は狭いが敵をかわせないほどではない。先を急ぐなら闘わず、そのまま走ろう。途中調べるべきものはない。

▲車内に閉じこめられてしまったヘザー。とりあえず、することもないので先頭車両まで歩いて行ってみることにしよう。

◀車内では合計2箇所にアイテムがある。敵はいないので安心だ。このハンドガンの弾はドアのすぐ脇で見つけにくい。

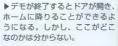
11 地下鉄を降りる

地下鉄車内

2両目の出口をふさいでいるインセインキャンサーを倒すか、やりすごして先頭車両に乗り込むと、デモが始まる。このデモで車両が停止し、ドアも開いて電車を降りることができるようになる。しかし降りた先は、駅名の表示さえない謎の場所。とりあえず、電車を降りた場所の正面の壁に、落書きに混じってセーブポイントがあるのでセーブしておこう。

◀先頭車両の先頭を調べてみると、不思議なことに運転席がない。いったいここまでどのようにして動いてきたのだろう？

▶デモが終了するとドアが開き、ホームに降りることができるようになる。しかし、ここがどこなのかは分からない。

▲先頭車両に到着した途端、電車が急停車するデモが始まる。ヘザーは衝撃で投げ出されてしまう。

◀ホームに降りると正面にセーブポイントがある。しばらくセーブできる場所はないのでセーブしておこう。

Rough sketch Gallery 01

File
赤く染まる通路

2周目以降のプレイでは、通路が赤く染まり、ヘザーの体力が奪われていく。これによって体力が減っても死亡することはないが、クリーチャーの攻撃を受けると死んでしまう危険がある。

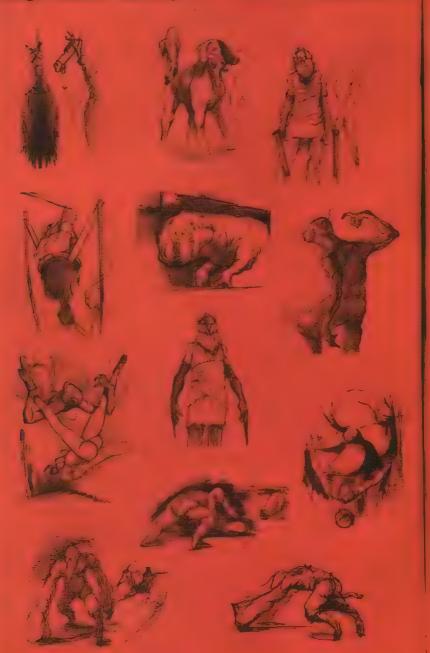
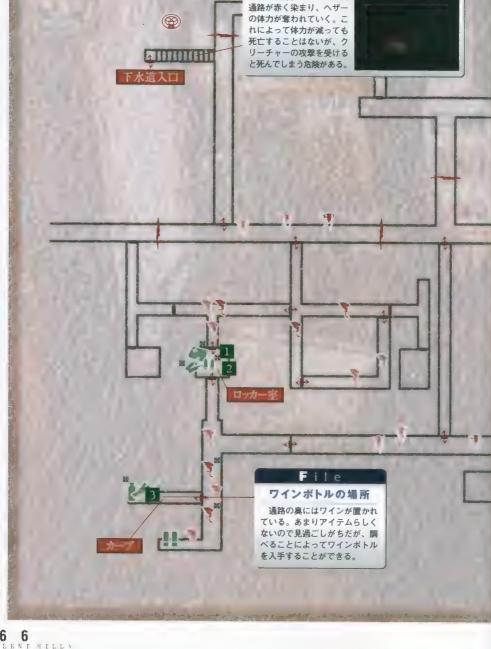
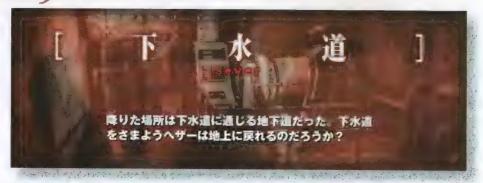
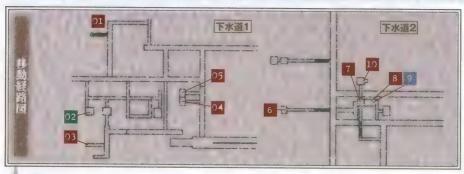
File
ワインボトルの場所

通路の奥にはワインが置かれている。あまりアイテムらしくないので見過ごしがちだが、調べることによってワインボトルを入手することができる。

1
ゴミ溜めの部屋
File
橋の下に何かが……
一度目にここを通る時、橋の下によく注意してみよう。何かが水の中にいるはず。しかしドライヤーを取って戻る時には、いなくなっている。
[下水道2]

アイテム
1 ドライバー
2 金のパイプ
3 銀のパイプ
栄養ドリンク
アンプル
ハンドガンの弾
クリーチャー
ナムボディ
ペンデュラム
水の中の怪物について
2 3
File
水路の中を走れ
ペンデュラムがたむろしているエリア。いちいち相手にするのは大変だ。思い切って水路の中を走ると案外わずらわされずに済む。

01 謎の駅に降りる

ホーム

セーブポイントに向かって左の方、ホームの端に小さな扉がある。ここから出て地下道を進もう。2周目以降の場合、壁の色が不気味な赤色に急変し、ヘザーの体力を奪っていく。致死的なダメージは受けないが、さらにペンデュラムやナムボディの攻撃を受けると危険。体力を回復させておいて、地図のある部屋まで一気に走り抜けよう。

◀暗いホームの端に出口を発見。ここで体力を回復させておく。

▶色が変わる壁。思いっきり走らないと、みるみる体力が下がる。

02 モールと地図入手

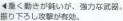
ロッカー室

部屋に入って左手の壁に地図が貼られているので入手。その隣、横倒しになったロッカーの上には武器のモールが置かれているのでこれも手に入れよう。また、電車までのプレイで回復アイテムや弾薬を消耗している場合、反対の壁際の棚の上に弾薬や回復アイテムなどが置かれている。その後、部屋を出て先へ進もう。

◀重く動きが鈍いが、強力な武器。振り下ろし攻撃が有効。

▶壁に貼られている地図を入手。これで地下道の様子がわかる。

03 ワインボトル入手

ガーデ

モールの部屋を出て直進し、右手に見える扉に入る。扉の中は再び通路で、その突き当たりにはワインが置かれた棚がある。1本だけ空のボトルがあるので持っていこう。また、その近くにはビーフジャーキー、場合によって栄養ドリンクも置かれている。また、マップ下の突き当たりにはショットガンの弾がある。手に入れておこう。

◀後で灯油を入れる入れ物として使うことになる。

▶マップ下の方の突き当たり、ドラム缶の上に弾薬がある。

04 ストーブの燃料を入手

ストーブの部屋

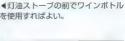
この部屋の前にはナムボディがたくさんいるので注意しよう。部屋の中を調べると回復アイテムや弾薬などが手に入る。壁にはセーブポイントがあるのでセーブすることもできる。セーブポイントに向かって右下の方に灯油ストーブがあり、ワインボトルを使用すると、この灯油をびんに入れて持っていくことができる。

◀灯油ストーブの前でワインボトルを使用すればよい。

▶やっとセーブポイントを発見。セーブしておこう。

05 水門を開いて水を抜く

機械室

この部屋のすみにはハシゴがあるが、汚い水が満たされていて降りることができない。部屋の中央部にある機械を動かす必要がある。隣の部屋からもってきた灯油入りのボトルを、機械左端の給油口に使用した後、右端のスイッチをオンにする。すると機械が動いて水門を動かし、ハシゴが使用可能になるのだ。早速このハシゴを使って下に降りていこう。

◀左端で口を開けている給油口に、隣の部屋からもってきた灯油を注ぎ込む。これで機械を動かす準備は完了だ。

▶右端の操作盤でスイッチをオンにすると、機械が動き、地下の水門を巻き上げていく。ハシゴをもう一度見てみよう。

▲ハシゴが水没しており、とても使うことができない状態。部屋の機械を動かすことができればなんとかなりそうだ。

◀水がなくなり、使用することができるようになった。このハシゴを利用してさらに下に降りていってみよう。

06 ドライヤーを入手

ゴミ溜めの部屋

ハシゴを降りたら、マップ左下の小部屋を目指そう。ここはさまざまなゴミが大量に溜め込まれている部屋だ。入口からすぐ左手のスツールの上に、まだ使えるドライヤーが置かれているので持っていくことにしよう。また、入口から向かって右奥の方の棚を調べると、アンプルを入手することができる。他に有効なものは特にない。

◀棚の下の方にアンプルが置かれている。入手しよう。

▶スツールの上に置かれているドライヤー。意外な使い方をする。

07 ノートを読んで貯水室へ

警告の部屋

この部屋は何かの事務室だったようだ。セーブポイントがあり、栄養ドリンクも置かれている。机の上のノートを調べると隣の部屋の水中にいる怪物についての説明が書かれている。手榴弾はさすがに手に入らないが、ドライヤーをうまく使えば倒せるはず。「立ち入り禁止」の紙が貼られていた扉を開けて貯水室へ入ろう。

◀机のノートをよく読んで、敵のことを調べておこう。

▶セーブポイントが床に書かれている。セーブして次へ進もう。

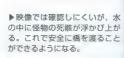
08 ドライヤーで怪物を感電死させる

貯水室

この部屋の水の中には怪物がいて、狭い橋を渡ろうとすると足に巻き付き、そのまま水中へ引きずりこまれてゲームオーバーになってしまう。扉をくぐったらまず左を向き、壁にあるコンセントを見つける。ここでドライヤーを使用すると、自動的にムービーが始まり、怪物を感電死させることができる。ここでは戦闘はなく、あっけなく通路を渡ることができる。

◀コンセントに差したドライヤーを水に投げ込むヘザー。これによって、コンセントの電流が流れ込み、怪物は死亡する。

▶映像では確認しにくいが、水の中に怪物の死骸が浮かび上がる。これで安全に橋を渡ることができるようになる。

▲橋を渡ろうとしてはいけない。入ってきた扉のすぐ左にあるコンセントを見つけ、ドライヤーを使おう。

◀ドライヤーを使用しないまま渡ろうとすると、水中に引きずり込まれ、そのまま抵抗もできずにゲームオーバーになる。

09 金のパイプと銀のパイプ（2周目以降）

貯水室

2周目以降、貯水室で水中のヘビのようなクリーチャーを感電死させた後、ギリギリ水ぎわに立って水を調べると鉄パイプを捨てるかどうか尋ねられる。鉄パイプを装備から外した状態で「はい」と答えると、水中から下水道の女神が出現するのだ。女神の質問に対して、どのように答えたかによって、ごほうびがもらえることも。ちょっとジョークの入った息抜きのイベント。

▲鉄パイプを装備していると捨てられないので、装備を外してから水を調べよう。思い切って「はい」と答える。

◀水中から突然、美しい女神が2本の鉄パイプを持って出現する。プレイヤーに質問を投げかけてくる。

▶プレイヤーの返答によっては、鉄パイプを返してくれる上、ごほうびに金のパイプと銀のパイプをくれる。

◀装備するとかっこいいが、性能は鉄パイプとまったく同じ。特に強力な効果があるわけではないようだ。

10 地上へのはしごを上る

通路

貯水室を抜け、外に出たらほぼ一直線だ。通路を抜けて外に出るハシゴを探そう。ただし気を付けなければならないのは水路の近くで襲ってくるペンデュラム。高い場所を飛んでいるので、低い水路の中を走ればあまり相手にせずに切り抜けられる。そのまま出口まで逃げ切ってしまえばこちらのもの。地図は途中で読めなくなってしまうが、終点のハシゴを上れば地上だ。

▲貯水室を後にして、入ってきたのとは別の扉を出よう。出たら右に曲がり、直進。突き当たりの扉を開く。

◀水路の脇を走る。暗闇の中から襲ってくるペンデュラムに注意しよう。時には水路の中を走るのも手だ。

▶長い通路。この辺りは地図に載っていない場所だが、貯水室の下の辺りを通り抜ける通路になっているようだ。

◀地上へ出るハシゴを発見。これでついに真っ暗な地下からもおさらば、と思われたが……まだまだ悪夢は続く。

[建築中ビル1階]
アイテム
なし
クリーチャー
なし

[建築中ビル3階]
アイテム
なし
なし
クリーチャー
File
隣のビルへ
この場所まで来て視点が隣のビルの中からに切り替わったらすぐ手前の窓に近づいて◎ボタンを押そう。そうすると隣のビルに移動することができる。
[→P.080]

[建築中ビル5階]

File

色の違う壁

壁の色が違う場所を武器で何回か殴りつけてみると、壁が壊れる。中からはサイレンサーが出てくると共に、死体の足らしきものも見える。

■アイテム

1	サイレンサー
	ハンドガンの弾(1 1 1)
	栄養ドリンク(1 1 1)

■クリーチャー

なし

■アイテム
なし
ビーフジャーキー(1 1 1)
■クリーチャー
ナムボディ(0 0 2)
[雑居ビル2階(表)]
エコー・インテリア&フロアファッション

[雑居ビル3階(表)]
アイテム
1 雑居ビルの地図
2 ロープ
ショットガンの弾(2 1 0)
ハンドガンの弾(1+2 1+2 2+2)
※下水道から出た時点で弾ポイント80以下は+
栄養ドリンク(+2 +2 +1)
※下水道から出た時点で薬ポイント20以上の場合
救急キット(+1 +1 +2)
※下水道から出た時点で薬ポイント20以下
アンプル(+1 +1 0)
※下水道から出た時点で薬ポイント20以下
File
ダンスホール
ここにはインセインキャンサーやダブルヘッドがいる。ストーリー上、ここに入る必要はないが、クリア時の評価を上げるためにここで戦う手もある。
クリーチャー
ダブルヘッド(1 1 1)
インセインキャンサー(2 2 2)
P.077
1
2

[雑居ビル5階(表)]
アイテム
1 ドライバー
2 日本刀
3 シャッキ
栄養ドリンク(2 1 1)
クリーチャー
ナムボディ(2 3 1)
インセインキャンサー(0 1 1)
File
ナムボディ
通路に次々とナムボディが出現する。日本刀を装備していれば、ここで切れ味を試してみても良いだろう。ただし集まられる前に1体ずつ素早く倒そう。
1
2
3

[雑居ビル1階(裏)]
アイテム
1 豚レバー
ショットガンの弾(2 1 1)
クリーチャー
スラーハー(2 2 2)
インセインキャンサー(0 1 1)
童話、始まり
カフェ
1
童話、終わり

[雑居ビル2階(裏)]

■アイテム Item

1	オキシトール
	ハンドガンの弾(1 1 1)
	栄養ドリンク(1+1 1+1 1) ※下水道から出た時点で薬ポイント20以上の場合+
	アンプル(1 0 0)
	救急キット(+1 1+1 1+1) ※下水道から出た時点で薬ポイント20以下+

■クリーチャー Creature

	スラーパー(1 1 1)
	ダブルヘッド(0 +2 +2) ※ヴィンセントに会った後

落ちていた写真

グリーンリッジ・メンタルヘルスクリニック

[雑居ビル4階(裏)]
アイテム
1 銀のコイン
2 生保会社の鍵
ハンドガンの弾
救急キット
クリーチャー
スラーパー
※生保会社の鍵の後+
ダブルヘッド
File
スラーパー
通路に大量のスラーパーがはい回っている。こいつの攻撃はガードできないのでやっかいだ。ビーフジャーキーでひきつけ、モールの振り下ろしで倒そう。
童話、続き
「人の命は富へと変わる」

[雑居ビル5階(裏)]
アイテム
1 紙マッチ
ハンドガンの弾
クリーチャー
ダブルヘッド
ギャラリー・オブ・ファインアート
画廊の絵
1

01 建築中のビルに入る

建築中ビル

地上に出たら、ビルの外壁にそってぐるりと回り、ビル正面に出よう。ドラム缶の上にセーブポイントがある。ドアの中に入り、エレベーター左手に置かれた回復アイテムを入手。次にエレベータの右手にある階段を上り、5階まで行こう。途中、3階と4階の扉には天井が抜けているという張り紙を見ることができる。

◀外のドラム缶には、セーブポイントが描かれている。

▶階段の手前、左の壁の陰に回復アイテムがある。見落としがちだ。

02 5階の扉に入る

建築中ビル5階

階段で3階と4階の張り紙を見た後、5階まで上る。次に目指すべき場所は、一番奥にある扉だ。その手前にあるトイレでは「誰かが住み着いていたようだ」という情報を得ることができる。奥の扉を開き、中に進むとそこには浮浪者が住み着いていたらしい生活の跡を見ることができる。床には大きな穴が開いている。

◀通路の一番奥、窓の近くにあるこの扉を開けて中に入ればよい。ほぼ一本道なので迷うことはないだろう。

03 サイレンサーを入手しベッドを落とす

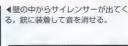
建築中ビル5階

入口近くの壁に、一部だけ新しく塗り込めたらしい色の違う壁がある。鉄パイプで何度か叩いてみると、壁が砕け、中からサイレンサーが出てくる。また、穴の周囲の缶にまぎれ、弾薬や回復アイテムも入手できる。その後、ベッドを調べて穴の中に落とし、自分もそこに飛び込もう。天井に開いた穴を通り、一気に3階にまで落ちる。

◀壁の中からサイレンサーが出てくる。銃に装着して音を消せる。

▶3階まで落ちるので、クッションの代わりに利用するのだ。

04 足場を伝って隣のビルへ

建築中ビル3階

3階まで落ちてきてベッドに着地。すると正面の壁に大きな穴が開いている。その穴から外に出ると、ビルの外壁に沿って建築用の足場が組まれている。ペンヂュラムに襲われる前に足場に沿って走り、隣のビルの窓へ移ろう。足場に沿って走っていくと、隣の窓からの視点に切り替わるので、すぐに分かる。

◀足場の右端で90度向きを変え、奥に向かって進んでいこう。

▶視点が切り替わったら窓に近づいて調べる。するとビルの中に入れる。

05 雑居ビルでのスタート

応接室

隣のビルに移ると、とりあえず敵の攻撃はない。ここは建築中ではなく、いくつかの企業が入っている雑居ビル。どこかの企業の応接室らしい。だがこのビルもやはり不気味なクリーチャーたちが支配している世界だ。とりあえず、部屋を出て探索してみよう。通路に沿って進み、行き止まりの扉に入ろう。

◀雑居ビルの始まり。この応接室の唯一の扉だ。ここから外に出て廊下を歩き、一番奥の扉を開いてみよう。

06 マネキン置き場の悲鳴

マネキン置き場

マネキンのパーツが大量に置かれた倉庫。暗がりの中に手や足が転がっているのは不気味だが、棚にショットガンの弾が落ちているので拾っておこう。また、首のついたマネキンを調べてから立ち去ろうとすると、突如女性の悲鳴が聞こえ、マネキンの首が切り落とされ、そこから血が流れ出すイベントがある。かなり不気味。

◀頭がついたマネキンが組み立て途中で置いてある。

▶ドアに近づくと悲鳴が。首が切り落とされ、血が流れている。

07 敵に注意して通り抜けろ

エレベーターホール

応接室とマネキン倉庫の中間辺りから、エレベーターホールに入る。ここにいるダブルヘッドは襲ってくるので注意が必要。何度も通ることになるので、気になるようなら倒してしまうという手もあるだろう。とりあえずは直進し、正面にあるダンスホールの事務室の方に向かって進んでいこう。

◀エレベーターホールのダブルヘッド。角から飛び出してくる敵には注意しておかなければならないだろう。

08 雑居ビルの地図を入手

事務室

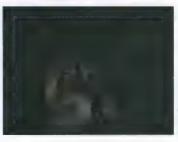
エレベーターホールから入る扉の正面にある事務室には地図が置かれている。机の上にはハンドガンの弾もある。セーブポイントもここにあるので、セーブしておこう。気になる引き出しは、今は開けることができない。この事務室を出て左、一番奥の部屋はロッカー室になっており、貴重な回復アイテムがあるのでぜひ立ち寄ろう。

◀ガラスのテーブルの上に落ちているのがこの雑居ビルの地図だ。

▶セーブポイント。右後ろのデスクの引き出しは何かがひっかかっている。

09 画廊を探せ

5階通路

ダンスホール事務室やロッカー室のアイテムを調べたらエレベーターホールに戻り、階段で5階へ上がろう。5階のエレベーターホールには敵はいないので安心して移動できる。エレベータを無視して通り抜け、左手に曲がると「ファインアート」という画廊の表示が出ている扉がある。この扉に入って中を調べてみよう。

◀小さな看板に画廊の表示がある。ここに入るのが次の手順だ。

10 壁の絵を調べる

ギャラリー・オブ・ファインアート

中に入るとさまざまな絵が飾られている。正面にある大きな壁の、右手にある扉から奥に入ろう。この部屋の絵画は実は後で重要な役割を果たすことになる。正面の壁には絵が無く、キャプションだけが残っているので調べておこう。また「記憶を妨げる者」という絵の裏側にはセーブポイントがあるが、今はまだ見ることができない。

◀絵のかかっていた跡があるという。この後、右側奥にある扉を開いて、奥の画廊倉庫の方に進んでいこう。

11 ドライバー、日本刀を入手

ギャラリー・オブ・ファインアート倉庫

まず画廊を出たら左に曲がり、マップ上の方の突き当たりでドライバーを入手する。これで事務室の引き出しを開くことができる。次にマップ下の方の画廊倉庫に入り、日本刀を見つけよう。これらすべてが終わったら絵のある部屋に戻り、画廊を出よう。そして正面にある廊下を通り、マップ左側の方へ移動する。

◀段ボールの上に無造作にドライバーが置かれている。もらっておこう。

▶大切に飾られた日本刀。切れ味鋭く、非常に扱いやすい武器だ。

12 ジャッキを入手

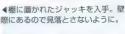
KMN自動車関連用品

マップ下の方の廊下は、敵も多くやっかいだ。ここを抜けて自動車関連用品会社の事務室に入ろう。ここで栄養ドリンクが手に入る。また、イベントアイテムのジャッキも入手できる。このジャッキは3階のエレベーターを開くために使用できる。ここを出たら正面やや左寄りの扉の鍵を開いてエレベーターホールに戻り、3階へ降りよう。

◀棚に置かれたジャッキを入手。壁際にあるので見落とさないように。

▶誰かのデスクの上に置かれている回復アイテムをもらってしまおう。

13 引き出しからロープを入手

事務室

3階に戻り、再びダンスホールの事務室へ。ここにあった引き出しを開くためのアイテムは、ドライバーだ。ひっかかっている引き出しにドライバーをねじ込んで開くと、ロープが出てくる。これを入手すれば、エレベーターを利用して2階へ降りる準備が整う。もう3階には戻って来られなくなるので、必要ならセーブをしよう。

◀引き出しを詳しく調べてみると、わずかに開きかかっている。

▶ドライバーを突っ込み、ゴリゴリと押し広げてロープを入手する。

14 ジャッキとロープで脱出

3階から下へ降りる通路はないように見えるが、ジャッキとロープをうまく使って2階へ降りられるようになる。エレベーターのうち、わずかに開きかけている場所でまずジャッキを使い、扉を通れるくらいに開く。次にロープを使用し、下へ垂らすと、階下に降りることができる。降りると戻ってくることはできない。

◀扉の間にジャッキを押し込み、扉の隙間を押し広げる。

▶ロープを使ってようやく2階に降りることができる。

15 インテリアショップを探せ

この通路には敵が登場しないので安心して歩き回ることができる。2階から降りてきて目に付くのは、自動販売機に貼られた大きなセーブポイント。裏世界に入ってすぐにセーブポイントがあるのでここではまだセーブしなくてもよいだろう。通路を右に進み、ドアを開いてインテリアショップの中に入ろう。

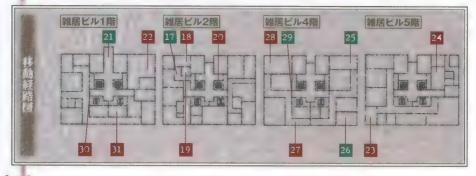
◀インテリアショップのソファの近くにはビーフジャーキーが落ちている。もちろん見逃す手はない。拾っておこう。

16 バスタブを調べ裏世界へ

アクションレベルがHard以上の場合、インテリアショップ受付の隣の部屋にはナムボディがいる。それ以外では敵はいない。さらに部屋を抜け、マップで一番上に書かれている部屋に入ったらバスタブを調べよう。デモが始まり、そのまま周囲の様子は裏世界の雑居ビルへと移動する。新しいビルの内部を探検しよう。

◀一見すると、何の変哲もないただのバスタブだが、これをきっかけにして裏世界のビルへと変化してしまう。

17 ソファの上に写真が……

クリーンリッジ・メンタルヘルスクリニック

裏世界では車椅子の上のアイテムを取り、スラーパーの攻撃をうまくかわしてまずメンタルクリニックに立ち寄ろう。ここのソファの上にヘザーの写真が落ちている。不可解な走り書きがなされており、何者かがヘザーのことをつけまわし、狙っているかのようだ。ヘザーは不審がるが、現時点では何も分からない。

◀メンタルクリニックの受付、待合室になっていたようだ。

▶ソファーの上に置かれている写真。誰が何のために撮った写真なのか？

18 ヴィンセントのいる部屋へ

この部屋の壁にセーブポイントがある。すぐにセーブしてもよいし、ヴィンセントに会った後、もう一度ここを通った時にセーブしておいてもいいだろう。セーブポイント向かいにある扉は向こうから鍵がかかっており、こちらからは開かない。奥のドアを開くとそこにいる新たな人物、ヴィンセントに出会うことになる。

◀壁に描かれたセーブポイント。裏世界最初のセーブポイントだ。

Character & Demo　キャラクター&デモ

ヴィンセント

Vincent　24～26歳　男

ヘザーの味方だと言う謎めいた男。ヘザーの出生の秘密、クローディアとの関係、ヘザーの父親のことなど、さまざまな秘密を知っているようだが、もったいぶったしゃべり方ですべてを話そうとはしない。クローディアと敵対しているらしいが、この異常な現状に対してもあまりまともに受け止めようとはしていないらしい。そのため、ヘザーの目にはクローディアと似たような変人として映っているようだ。ヘザーにしばしばアドバイスをもたらすが、彼の真意がどこにあるのか、はっきりしない。

◀気取ったしゃべり方をする謎の男。ヘザーの味方だと主張する。

19 オキシドールを入手

薬品倉庫

ヴィンセントと話し終えて部屋を出たヘザーは、自動的にこの部屋に出てくる。ここの棚には多数の回復アイテムが置かれているほか、イベントアイテムの「オキシドール」がある。また、リドルレベルによっては机の上には理科の教科書が広げられ、酸素の発生方法について説明されている。必要なものをよく調べておこう。

◀ドアの左手にある棚。回復アイテムも忘れずに取ること。

▶理科の教科書。酸素を発生させるために必要な品物が書かれている。

20 エレベーターで1階へ

階通路

メンタルクリニックを出たら、エレベーターに向かおう。エレベーターホールにいるスラーパーの攻撃は防御できないので、ビーフジャーキーでひきつけてモールで振り下ろし攻撃をすると良い。表世界では動かなかったエレベーターだが、裏世界では片一方のエレベーターを使うことができる。このエレベーターで1階まで移動しよう。

◀エレベーターの前で◉ボタンを押して乗り込み、操作盤を調べて行きたい階を押せば、その階へ進むことができる。

21 出口をふさぐ怪物と童話

階通路

エレベーターを降りてすぐ、1階出口の辺りに巨大なクリーチャー、グラトンが居座っているのが分かる。この怪物は襲ってこないが、出口を完全にふさいでしまっている。これを倒すのが当面の目標だ。その手前には、グラトンらしき怪物が出てくる童話の断片が描かれている。とりあえずよく読んで、この内容を確認しておこう。

◀童話の中では人を食っているという怪物。うかつに近づけない。

▶童話の中でも今のヘザーと同じような状況の物語が語られている。

22 豚レバーを入手

カフェ

グラトンに背を向けて左の通路を進み、突き当たり左手扉を開けてカフェに入ろう。中にはインセインキャンサーがいるので注意。カウンター沿いに歩いて壁際まで行くと冷蔵庫があり、そこに豚レバーがある。酸素を発生させるために使うアイテムだ。インセインキャンサーの近くの机には弾薬も置かれている。

◀素早く行動すれば、敵と戦わず弾だけ持って逃げることができる。

▶豚レバーを持っていこう。これで酸素を発生させるのだ。

23 紙マッチ入手

会議室

カフェから出たら、エレベーターで5階へ行こう。ここではマップ左下の会議室に行くことが目的だ。廊下のスラーパーは無視するか、ビーフジャーキーを利用して倒そう。部屋の中には灰皿が置かれており、誰かの使った紙マッチが置かれている。机の上には弾薬も置かれている。紙マッチと一緒に入手しておこう。

◀紙マッチを入手。まだ煙が出ているタバコは誰が吸っていたのだろう？

▶テーブルの端にはハンドガンの弾がある。手に入れて外に出よう。

24 炎の絵に火をつける

ギャラリー・オブ・ファインアート

廊下を進み、画廊に入ろう。ここには壁にセーブポイントがある。正面には表世界で外されていた絵が残っており、キャプションも完全な形になっている。この絵の前で、紙マッチ、オキシドール、豚レバーの3つを組み合わせ、Combineコマンドを使って使用する。すると絵を燃やすイベントが発生し、絵のあった場所の裏側に隠し通路が出現する。

◀絵についても何かを思い出しそうなヘザー。キャプションをよく読めば、ここでどうするべきか分かるだろう。

▶3つのアイテムをCombineしてから、Useで使用する。そうすると絵を勢いよく燃やすことができる。

▲表世界にあった「記憶を妨げる者」という絵がなくなっており、その裏側のセーブポイントが使用可能になっている。

◀窓のような隠し通路。調べてみると裏側に通り抜けることができ、4階へ降りるための階段が出現する。

25 童話の続きを読んで4階へ

階段

絵の裏側の隠し階段を降りて4階へ進む。ドアを開く前に左手の行き止まりを調べると、1階で見つけた童話の続きの部分があることに気づくだろう。この内容にどんな意味があるのか、今はまだ分からない。とりあえず調べておいて、今は扉を開けたさらに先へと進もう。

◀怪物が巫女を食べてしまうシーンが描かれている。これは果たしてヘザーの運命を象徴しているのだろうか？　それとも何かのヒント？

26 ベッドの下から出てくる敵に注意

マップで右下の部屋には、地図に載っていない部屋が隣接している。ここにはベッドがありアイテムが置かれている。しかしうかつに近づくとベッドの下に隠れているスラーパーに攻撃されてしまう。ここはビーフジャーキーをひとつ使用し、おびき寄せてモールで振り下ろし攻撃しよう。安全にアイテムを入手できる。

◀モールでなぐれば相手はダウンして動けなくなり、倒しやすい。

▶ベッドの上には弾薬と回復アイテムが置かれている。

27 スラーパーをかわして進む

この廊下には多数のスラーパーが出現する。安全を重視するなら、ビーフジャーキーとモールで一体ずつ倒していくのがいいだろう。そうでなければ多少のダメージは覚悟で走り抜けてしまうのがよい。通路をひたすら走り、マップ左上にある部屋まで駆け抜けよう。途中、敵につかまって囲まれてしまうことがないように注意。

◀床に倒されたらすぐスティックを動かし、ボタンを連打して少しでも早く起き上がろう。追加のダメージを受けてしまうぞ。

28 銀のコインで生保会社の鍵を入手

部屋に入ってすぐ右手に、コインがちらばったテーブルがある。まずここを調べ、銀のコインを入手する。次に一番奥の方にある自販機を調べ、銀のコインを使用する。すると缶が出てくるが、中にはなぜか生保会社の鍵が入っている。自販機の奥の壁には謎めいた言葉が落書きされている。銀貨と人の命の関係を冷やかした詩文のようだ。

◀缶ジュースを売っているはずの自動販売機。しかし実際に購入してみると、ジュースは出てこない。

▶缶をよく振ってみると、中から鍵が飛び出した。いったいなぜ？　誰が何のためにここに鍵を隠したのだろう？

▲テーブルの上に散らばっている銀のコイン。通常のお金とは違うようだ。1枚だけ持っていくことができる。

◀聖書の中にある、キリストの命を銀貨30枚で売った裏切り者ユダの話を下敷きにしているようだ。

29 ドアの鍵を開けてエレベーターホールへ

1階通路

自販機から生保会社の鍵を手に入れたら、廊下を走ってエレベーターホールに戻ろう。わざわざここまでの道のり全部を戻る必要はない。途中、マップ中央付近にある鍵のついた扉を開けば、すぐにエレベーターにたどりつけるようになっている。またエレベーターを利用し、生保会社が入っている1階に戻ろう。

◀青い蛍光灯の光が目印。この下のドアを開き、エレベーターホールに戻ろう。

30 生保会社の扉を開く

1階通路

1階ではカフェと逆方向、つまりグラトンに背を向けて右の方向にある扉を調べる。すると自動的に生保会社の鍵を使用し、通れるようになる。入ったら左へ進む。すると行き止まりでスラーパーが謎の肉塊にむらがっているのに気づくはず。敵と戦うつもりがないなら、すばやくその手前左側にある扉に入ってしまおう。

◀生保会社の鍵はここで使用することができる。ビル脱出までもう一息。

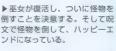
31 最後の童話の断片

会議室

生保会社の会議室らしき部屋には、長机と椅子が並んでいる。その上には、童話の最後の断片が置かれている。調べてみると、巫女が蘇り、不思議な呪文で怪物を倒すという場面が描かれている。思わずヘザーが不思議な呪文をつぶやくと、どこかで大きな叫び声が聞こえる。これでついにグラトンは消え、外に出ることができる。同時にクリーチャーもすべて消えている。

◀会議室の机の上には、あの破られた童話の最後の断片が置かれている。調べて内容を読み上げてみよう。

▶巫女が復活し、ついに怪物を倒すことを決意する。そして呪文で怪物を倒して、ハッピーエンドになっている。

▲スラーパーがいる手前のドアが会議室だ。この奥の通路は、ガラクタが積まれていて通ることができない。

◀ヘザーがつぶやいた呪文は、グラトンを消滅させる力を持っていたようだ。これで外に出ることができる。

市街地～アパート

city～apartment

ビルを出ると、そこはアパートの近くだった。市街地を抜け、ついに父の待つ自宅へと帰り着くヘザーだったが……。

Index CHART

01 市街地

アパートを目指す。→P.100

02 デイジー・ヴィラ・アパート

自宅の扉を目指す。→P.100

03 [illegible]

部屋に入る。→P.101

04 デイジー・ヴィラ・アパート屋上

ミショナリーとの戦闘。→P.102

05 ヘザーの部屋

「スタンガン」を入手。→P.103

「サイレントヒル～病院」へ

Rough sketch Gallery 02

［市街地］

■アイテム Item

なし

なし

■クリーチャー Creature

なし

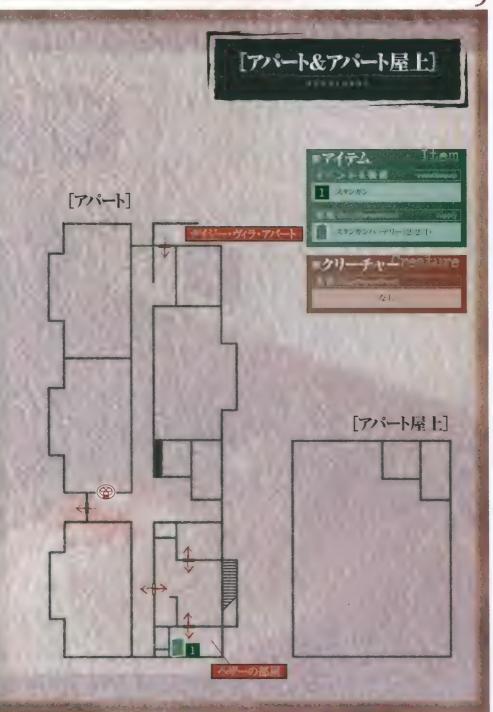
File

ビルの出口

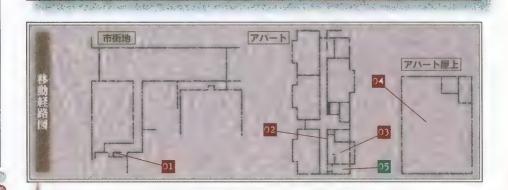
ビルを脱出すると、この場所に立っている。画面右の方向に進み、路地に沿って画面奥へ曲がろう。道なりに進むと、ついに自宅のアパートに帰れる。

[アパート&アパート屋上]
アイテム Item
1 スタンガン
スタンガンバッテリー
クリーチャー Creature
なし
[アパート]
[アパート屋上]

［市街地～アパート］

city～apartment

アパートに戻ったヘザーを待っていたのは、死体となった父ハリーだった。彼女は屋上でクローディアを問いつめ、彼女への復讐を心に誓う。

01 ヘザーのアパートへ

市街地

雑居ビルを出ると、市街地に出る。ここには敵は出現しない。ビルの出口に向かって右へ進んでいこう。すると画面奥へ向けて曲がり角が出てくる。ここを曲がり、細い路地をそのまま道なりに進んでいくと、アパートの入口につく。正面というよりは裏口に当たるようだ。ここから中に入り、自宅へ帰ろう。

◀奥に向かって曲がる角。壁に沿って進んでいれば分かりやすい。

▶ヘザーの暮らすアパート。やっと帰ってくることができた。

02 自分の部屋まで

デイジー・ヴィウ・アパート

アパートの中は薄暗く、たくさんの部屋が並んでいる。まずは正面玄関までまっすぐ進もう。ここにはセーブポイントがある。この後、手強いミショナリーとの戦いが控えているので、ここでかならずセーブしておくこと。さもないと、ミショナリーに殺された場合に雑居ビルからやり直すことになってしまう。

◀郵便ポストの向かいにセーブポイント。憤慨するヘザー。

▶そのすぐ近くにヘザーの家がある。調べると自動で鍵を使って開く。

特殊なエンディング（2周目以降）

2周目以降のプレイでヘザービームまたはセクシービームを使って敵を30体以上殺し、素手の状態のままアパートに入ると特殊なおまけ「UFOエンディング」を見ることができる。サイレントヒルシリーズ共通の非常にナンセンスなエンディング。なんともいえない絶句ものの終わり方なので、ぜひ一度は見てみよう。入手方法は209ページを参照のこと。

◀部屋に入った瞬間から、イラスト調の絵に切り替わる。そしてそこで待っているものは……？

03 部屋に入るとイベント

アパートに入ると、自動的にイベントが始まる。そして、ソファーに座っている父に話しかけるヘザー。しかし父は応えない。正面に回ったヘザーは、父がすでに何者かによって惨殺されていることに気づいて愕然とする。しばし取り乱し、悲嘆に暮れるヘザー。しかし、屋上へと血の跡が続いていることに気づいた彼女は屋上へ上がる。

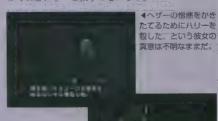
◀ソファーに座っている父を見て開放感にひたるヘザー。外の異常について、父に相談しようと話しかけるのだが……。

Demo デモ

アパートの屋上で

ソファーで死んでいた父親。そして、そこから続く血の跡が屋上に向かっていることに気づいたヘザーは、屋上でクローディアを発見する。激しくクローディアを憎むヘザー。父のハリーを殺した理由を問いつめるヘザーに、クローディアは二つの理由を挙げる。ひとつには、17年前にヘザーを連れ去ったハリーへの復讐。もうひとつは、ヘザーに激しい憎悪を抱かせること。怒りに駆られたヘザーは、クローディアにハンドガンを向ける。だがクローディアは動じることなく、ハリーを実際に殺した犯人、ミショナリーを立ち向かわせる。父ハリーの復讐のため、ヘザーはミショナリーと戦うことになる。

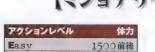
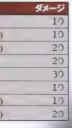
▲椅子に座ったまま大量の血を流し死んでいるハリー。呆然とその遺体にすがりついて泣くヘザー。

◀ヘザーの憎悪をかきたてるためにハリーを殺した、という彼女の真意は不明なままだ。

▶長いトンファーを持ち、素早い動きで襲ってくるクリーチャー、ミショナリー。

04 ミショナリーとの戦闘

[illegible]の屋上

両手にトンファーのように伸縮自在の刃物を持っている。人を殺すことによって快楽を覚える人型のクリーチャー。クローディアの命令に従う。動きが素早い上に武器の射程距離が長いので、倒すのは大変だ。射撃武器で正面から攻撃すると弾をはじいて防いでしまう。音で反応しているので、サイレンサーをつけることで射撃武器によるダメージを与えることができる。また、背後から撃ったり、攻撃のために力を溜めている間に撃ったりしてもダメージを与えることができる。また、ヘザーがライトを消すと走り斬り攻撃をしなくなり、立ち止まる確率が増える。

アクションレベル	体力
Easy	1500前後
Normal	3000前後
Hard	4000前後

攻撃	ダメージ
振り回し攻撃	10
突き刺し攻撃(柄)	10
突き刺し攻撃(刃)	20
溜め攻撃(柄)	20
溜め攻撃(刃)	30
起き上がり攻撃	10
走り斬り攻撃(柄)	10
走り斬り攻撃(刃)	20

対処方法

よほど腕に自信がなければ、サイレンサー付きのハンドガンで戦うのがいいだろう。動きが素早く、視点を常に動かして目を離さないようにしないと、画面外から攻撃を受けることになってしまい、非常に不利になる。

◀非常に長い射程距離を持つ刃物。横移動でかわすか、ガードで防ぐかしたいところ。

◀転倒した状態から起き上がりながら攻撃してくることもあるので注意。タイミングよくガードだ。

Demo デモ

ハリーの弔い

ヘザーがミショナリーを殺して階下に戻ってくると、そこにはダグラスがやってきていた。思わず激昂し、ダグラスに八つ当たりするヘザー。落ち着きを取り戻したヘザーは、ハリーをベッドに乗せ、シーツをかぶせて花を供える。そしてヘザーは改めてクローディアへの復讐を誓い、サイレントヒルへ向かうことを決意する。ダグラスは責任の一端を感じ、彼女に協力する。

◀二人はハリーを簡単に埋葬する。そしてクローディアの待つサイレントヒルへ向かうことに。

05 スタンガンを入手

ヘザーの部屋

ハリーが座っていたソファの前に扉があり、ヘザーの部屋がある。ここではタンスの中からスタンガンを入手することができる。以前にハリーが護身用に買い与えたもののようだ。ハリーの部屋など、家の中をくまなく調べたら、外に出てセーブポイントの前を通り、正面出口からアパートを出よう。

◀スタンガンは射程は短いが、インセインキャンサーに特に有効だ。

▶父親の部屋も調べるとさまざまなコメントを見ることができる。

Demo デモ

サイレントヒルへ

アパートの外に出ると、ダグラスがヴィンセントからの伝言を伝え、地図を渡す。「サイレントヒルに着いたらレナードを探せ」と。他に手がかりのないヘザーは、とりあえずレナードを探すことに決める。また、ダグラスはハリーが持っていたノートを見つけ、ヘザーに渡す。その中には、ヘザーが真実を知る時のために、17年前の事件に関する詳細な内容が書かれていた。そしてヘザーは17年前に関する記憶を思い出す。神の復活を願ったクローディア。そして、その事件から生き残った少女アレッサがヘザーだったのだ。彼女はすべての事件に決着をつけるため、サイレントヒルを目指す。

▲ハリーのノート。サイレントヒルに着いたらメニュー画面を開いて、Examineコマンドで内容を読んでおこう。

◀サイレントヒルについて語るダグラス。そして次第にヘザーの記憶が蘇る。

▶悲惨な過去を振り返るヘザー。楽しかったハリーとの生活も今はすでに遠い。

サイレントヒル～病院

silent hill～hospital

レナードという男を捜して病院へ進む。取りつく島もなく襲いかかるレナードを倒し、タリスマンを手に入れる。

Index CHART

01 モーテル
ダグラスと相談してふたてに分れ、病院へ向かうことに。
→P.122

02 サイレントヒル市街
マップの赤丸に従い、市街を通り抜けて病院へ向かう→P122

03 [illegible]
条件を満たすと、マリアのイベントが起こる。→P.123

04 事務室
机の上に置いてある「病院の地図」を手に入れる。→P.123

05 医師控え室
レナードとスタンレーについて書かれた患者のメモを読む。
→P.124

06 [illegible]
スタンレーの日記を読み、以後日記が出現するようにする。
→P.124

07 女子ロッカー
「マニキュア除光液」と「香水」を入手ファッション雑誌を読む。
→P.124

08 2階東廊下
スタンレーの日記を読む。
鍵のヒントが書かれている。
→P.125

09 [illegible]
廊下の張り紙に従い、暗証番号を入力して鍵を開ける。→P.125

10 [illegible]
死体の入れ墨に書かれたヒントとカルテを見てM4号室に行く。
→P.125

11 M1
目覚し時計の謎を解き、「インスタントカメラ」を入手。→P.126

12 M5
ベッドの隙間を利用して、複数のナースと戦う。→P.126

13 C1
鍵に「マニキュア除光液」を使って、「階段の鍵」を入手。→P.126

14 [illegible]
「階段の鍵」を使い扉を開けて階段を使えるようにする。→P.127

15 地下1階エレベーター前
エレベーター前に落ちている「サブマシンガン」を入手。→P.127

16 倉庫
「インスタントカメラ」を使い、棚の裏側の壁を写す。→P.127

17 [illegible]
廊下の張り紙を見て、看護婦が閉じ込められている警告を読む。→P.127

18 [illegible]
スタンレーの日記を読む。
ヘザーに愛を語っている。
→P.128

19 [illegible]
スタンレーの日記で棚の裏に関する情報を読む。→P.128

20 屋上
スタンレーの日記を読む。
自殺願望について書かれている。→P.128

21 3階東廊下
「インスタントカメラ」で撮った暗証番号を入力する。→P.128

22 S1
ゴシップ誌を見て、希望の家についての記事を読む。→P.129

23 3階西廊下
ナースがふさいでいるので、ライトを消して近づき、倒す。→P.129

24 S7
日記を読み、スタンレーが殺されたことが分かる。→P.129

25 2階西廊下
廊下の端に出現した扉を抜けて、狭間の世界へ。→P.130

26 [illegible]
通路を進み、奥の行き止まりにたどり着く。→P.131

27 [illegible]
代わりに現れた通路の中に入り、ハシゴを上る。→P.132

28 3階西廊下
アクションレベルがHard以上だとスラーパーが出現する。→P.132

29 [illegible]
デイルームを通り抜けてエレベーターへ向かう。→P.132

30 [illegible]
鏡の部屋のトラップにかかり、ダメージを受ける→P.132

31 男子ロッカー
電話を取ると身に覚えのない誕生日を祝われる。→P.133

32 女子ロッカー
女子ロッカーでゴミ箱を調べ、「ビニール袋」を入手。→P.133

33 遺体安置所
フタやベッドに書かれた数字を読み解き、「火葬された鍵」を入手。→P.133

34 [illegible]
血抜きされた男から、「ビニール袋」に血を入れる。→P.134

35 診察室
レナードに関して書かれた看護婦のメモを読む。→P.134

36 デイルーム
レナードの描いた落書きが落ちているのを見つける。→P.134

37 [illegible]
「火葬された鍵」を使い、デイルームへの扉を開ける。→P.134

38 C1
電話で聞いた誕生日プレゼントをここで受け取る。→P.135

39 C1
「血の入ったビニール袋」を使って失われた儀式を行う。→P.135

40 [illegible]
ハシゴを降りて病院の地下に行き、レナードと戦う。→P.136

41 C1
表の世界に戻る。「タリスマン」を手に入れる。→P.137

サイレントヒル市街

42 モーテル
市街を通り抜けて、モーテルに戻り、ヴィンセントに会う。→P.137

43 サイレントヒル市街
ヴィンセントに従って街の北西へ進み、遊園地へ。→P.137

PART2
遊園地へ

［サイレントヒル（病院前）］

File

劇場に立ち寄る

病院へ行く途中、唯一立ち寄れる劇場、ヘブンスナイト。ここにはアイテムがいくつか置いてあるので、行きがけに寄り道して回収しておこう。

アイテム Item

なし
ショットガンの弾(1 1 1)
救急キット(1 1 1)
ビーフジャーキー(1 1 1)

クリーチャー

ダブルヘッド(7 7 7)
ペンデュラム(1 5 5)

Boat launch
Toluca Lake
Silent Hill Historical Society
Paleville 26 COUNTY
Nathan Ave
Rosewater Park
Parking
Pete's Bowl-O-Rama
Texxon Gas
Jacks Inn
サイレントヒル観光案内
Blue Creek Apartment
Brookhaven Hospital
South Vale
Katz St
Munson St
Rendell St

[サイレントヒル(病院後)]

■アイテム Item

なし

なし

■クリーチャー Creature

ダブルヘッド(5 5 9)

ヘンヂュラム(1 2 5)

File

クリーチャーが出現

病院に行く途中でサイレントヒル市街にいるクリーチャーを全滅させていても、病院後に通る時には、また違った配置でクリーチャーが復活している。

Boat launch

Toluca Lake

Silent Hill
Historical Society

Paleville
26 COUNTY

Nathan Ave.

Rosewater Park

Parking

Pete's
Bowl-O-Rama

Texxon
Gas

Jacks
Inn

Heaven's
Night

Blue Cree
Apartment

Brookhaven
Hospital

South Vale

Katz St

Munson St

Rendell St

［病院地下1階（表）］
アイテム Item
1 サブマシンガン
サブマシンガンの弾
クリーチャー
なし
1
倉庫
棚の裏の写真
2
3
スタンレーの日記（病室C1）

[病院1階(表)]
アイテム
1 病院の地図
2 階段の鍵
3 タリスマン（レナード戦後）
クリーチャー
MAX2
File
ナースを各個撃破
アクションレベルノーマル以上で、西の廊下に複数のナースが出現する。廊下に入る前にライトを消しておき、囲まれないうちに1体ずつ倒していこう。
スタンレーの日記(面会室)
1
レナードとスタンレーについて

[病院2階(表)]
アイテム
1 マニキュア除光液
2 香水
3 インスタントカメラ
クリーチャー
スタンレーの日記(病室M4)
M5
M4
3

File

ナースが遅れて出現

エレベーターから降りても、敵の姿はない。しかし、インスタントカメラを手に入れて戻ると、アクションレベルNormal以上ではナースが出現する。

[病院屋上(表)]
File
クローサーを無視する
屋上には複数のクローサーがいる。囲まれやすいので無視して通り抜け、アイテムだけを回収し、急いで入口に戻り、屋上から逃げたほうがいい。
アイテム
なし
サブマシンガンの弾(2 2 2)
クリーチャー
クローサー(2 2 3)
スタンレーの日記(階段)
S12
スタンレーの日記(病室S7)

[病院3階(表)]
■アイテム
なし
ビーフジャーキー（1 1 1）
栄養ドリンク（3 4 3）
スタンガンバッテリー（2 1 1）
■クリーチャー
ナース（3 1 1）
File
廊下の奥にナースが
廊下の奥まで進むとナースが複数待ちかまえている。ビーフジャーキーを取った辺りからライトを消して近づき、気づかれないように倒すのが無難だ。
スタンレーの日記（隔離室）
特別治療室
倉庫
スタンレーの日記（倉庫）
S1
「希望の家」の記事

[病院狭間1]
■アイテム Item
なし
なし
■クリーチャー Creature
なし
1
狭間スタート
■アイテム Item
なし
なし
■クリーチャー Creature
なし
[病院狭間2]
2
1
※マップ内の番号①、②は、同じ番号（①と①）でつながっていることを示しています。

［病院狭間3］

■アイテム

なし

なし

■クリーチャー

なし

File

壁の紋章が先に進む鍵

狭間を奥まで進むと、フェンスで通路が遮断され閉じ込められる。壁の紋章はセーブポイントではなくイベント発生の鍵なので、調べれば道が開ける。

File
スラーパーとナースが同時に相手

血入りビニール袋を入手すると、西廊下にナースとスラーパーが出現する。スラーパーをビーフジャーキーで足止めした隙に、ナースに近づいて倒そう。

[病院1階(裏)]
アイテム
なし
アンプル
誕生日プレゼント（→P.135）
クリーチャー
※血入りビニール袋入手後＋N=MAX3
ナース
※血入りビニール袋入手後＋N=MAX3
※2 誕生日プレゼント条件→P.135
File
レナードの落書きを見るには
デイルームに火葬された鍵を使って入っても、金網に阻まれている。実は、北東の出入口から金網の内側に入れるので、この落書きを見ることができる。
医者宛てのメモ
デイルームのノート

[病院2階(裏)]
■アイテム Item
1 ビニール袋
■クリーチャー
スラーパー(+1/+2/+2)
※ロッカールームに入った後
ナース(0/0/+1)
※ロッカールームに入った後

男子ロッカー

1

女子ロッカー

File
スラーバーの対処

裏の病院に入るといきなりスラーバーに襲われる。ここに限らず裏の病院内ではスラーバーの出現頻度が高い。ビーフジャーキーを惜しまず使おう。

File
窓の外に人の手

部屋の奥の窓を調べると、ハンドガンの弾が手に入る。よく見ると外に手がぶら下がっているのだが、調べてもメッセージが出るだけで何も起こらない。

[シナリオ解析]

01 モーテルでダグラスと相談

モーテル

ダグラスの車でサイレントヒルに向かう途中、ヘザーは過去の事件をすべて思い出す。因縁のあるサイレントヒルに到着後、レナードという男を捜すためにモーテルで相談し、ダグラスとふたてに分かれることにする。レナードの家はダグラスに任せて、病院へ向かおう。なお、モーテルの中にはセーブポイント以外には何もない。

◀ダグラスとヘザーはふたてに分かれてレナードを探すことになる。

▶モーテルにもあの赤い紋章が用意されていた。誰の仕業か？

02 サイレントヒル市街を走り抜け、病院へ

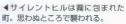
サイレントヒル市街

サイレントヒルの町は若干広く、脇道に入れる場所も存在する。しかし、病院と劇場以外の建物の中には入れず、アイテムも発見できないので寄るだけ無駄だ。地図の赤丸にしたがって、北の通りを出て西に進み、分かれ道で南に曲がってまっすぐ進もう。道の西側を歩いていけば、視点が変わる場所がある。そこが病院の入口だ。

◀サイレントヒルは霧に包まれた町。思わぬところで襲われる。

▶視点が切り替わった曲がり角を見逃さず、病院の入口へと進もう。

03 劇場には

劇場

病院前の大通りの西側に脇道がある。脇道に入ると、階段を上ったところに劇場「ヘヴンスナイト」の看板が。この劇場は中に入ることができる。立ち寄らなくてもすむ場所だが、カウンターやテーブルの上にはアイテムが置かれているので手に入れておこう。また、サイレントヒルの観光案内のパンフレットも読むことができる。

◀劇場のテーブルやカウンターの上にあるアイテムを回収しておきたい。

▶サイレントヒルの観光案内。リゾート地だった様子はほとんどないが。

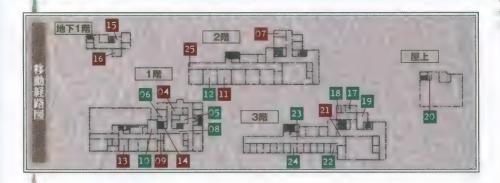
マリアという名の踊り子

『サイレントヒル2』あるいは『サイレントヒル2 最期の詩』のセーブデータがある状態で劇場まで進めていると、劇場の中で1枚のチラシを発見できる。内容は、踊り子のマリアに関するもの。前作で登場したマリアとは似ても似つかない姿をしているが、なにか関係が？

◀『サイレントヒル2』のマリアは、現実の存在ではなかったのか？

移動経路図

04 病院の地図を入手

事務室

病院に入るとすぐ目の前に病院事務室への扉がある。この部屋に入り、机の上にある病院の地図を手に入れておこう。また、部屋の左上隅の棚には栄養ドリンクがある。セーブポイントもあるので、忘れずに記録しておきたい。部屋から出ると左右両側からナースが近づいてくる。挟まれると不利なので、どちらか一方に近づいて早めに倒そう。

◀扉に入り、向かってすぐ左の机には地図が置かれている。その反対側には栄養ドリンクがある。

05 レナードとスタンレーに関する覚え書き

医師控え室

病院事務室を出て右に進み、角を曲がった右手にある部屋には、机にメモが置かれている。探していたレナードとスタンレーという男の2種類のメモが確認できる。ちなみに、面会室でスタンレーの日記を確認してからこのメモを読むと、ヘザーが「変な日記を書いている人」呼ばわりする。また、冷蔵庫の中には栄養ドリンクがある。

◀張り紙がされている冷蔵庫。中には栄養ドリンクがある。

▶レナードのほかにも、初めて見る名前の男についてのメモがある。

06 ストーカーの告白日記

面会室

病院の入口から左に進んで角を曲がり右側の面会室に入ると、机の上で日記と人形が見つかる。さっき読んだメモに書かれていたスタンレーという人物が書き残した日記だ。なお、病院内で他の日記を見つけるには、この日記を最初に読んでおく必要がある。ここで日記を読んでいないと、ほかの場所で日記が出現すらしないからだ。

◀スタンレーという人物は、ヘザーの訪問を待ち焦がれていたようだ。以後、的確なアドバイスを受けることになる。

07 マニキュア除光液と香水を入手

女子ロッカー

階段には鍵がかかっているので、現段階で他の階に行くには、エレベーターを使うしかない。その上、エレベーターでは2階にしか行けない。2階では地図上で上にある女子ロッカーへ行き、開きっ放しのロッカーを調べると、中からマニキュア除光液を見つけられる。また、続けて同じ場所を調べると香水も手に入る。

◀エレベーターの操作はビルと同じ。角を調べて行き先のボタンを押そう。

▶女子ロッカーを調べると、マニキュア除光液と香水が見つかる。

ファッション雑誌の謎（2周目以降）

女子ロッカーの入口にある机には、ファッション雑誌が置かれている。通常はなんの意味もないものだが、「Extra New Game」から始めた場合のみ、メモが本の間に挟まれている。このメモに書かれているのは「Extra Costume」のパスワード。入力して新コスチュームを手に入れよう。

◀「Extra New Game」から始めていれば、雑誌からパスワードが見つかる。

08 スタンレーの日記に鍵のヒント

2階東廊下

2階の廊下にあるストレッチャーの上には、スタンレーの日記が置かれている。この日記には、近くの扉を開けるヒントが張り紙にあることが示されている。突き当たりにある張り紙を探そう。なお、日記より先に張り紙を読むと、この日記は消えてしまい2度と読めなくなる。見たいなら見逃さず先に日記を読んでおくことを勧める。

◀廊下のストレッチャーの上に、スタンレーの日記が。内容は扉の開け方に関するもの。人形も一緒に置かれている。

09 張り紙を見て鍵を開ける

2階東廊下

東廊下から西へ抜ける扉には、番号式の鍵がかかっている。開けるには正しい数字を入力しなければならない。スタンレーの日記によれば、正しい番号は4ケタでヒントも近くにあるとのこと。突き当たりの壁の張り紙にヒントがあるのだが、リドルレベルによって内容が異なっている。入力装置と見比べて正しい番号を見つけ出そう。

◀廊下突き当りの張り紙を読む。そのままでは、何のことか分からない。

▶ヒントと入力装置の並び順をつき合わせて、正しい番号を見つけ出す。

Riddle【謎解き】ヒントから数字の位置を割り出す

EASY	NORMAL	HARD
張り紙の内容はボタンを押す動きを示す。ただし、どの数字から始まるかが分からないので、逆算してスタート位置を見つけなければならない。縦にも横にも最大で2しか動かないので、割り出すのはそう難しくないだろう。	張り紙に書かれていることは、各数字の大きさの比較について。倍にすると2ケタになる数字は除外できるので、まずは組み合わせを絞ろう。後は各ヒントと照らし合わせれば、正しい数字を割り出せる。詳しい解説は172ページで。	張り紙のヒントでは、数字の入力装置を顔に見立てた詩で番号を表している。詩から割り出される顔の各部位を、数字に置き換えていこう。また数字の順番は、詩の中で登場するままでいい。詳しい解説は173ページで行う。

10 死体の腕の入れ墨を確認

処置室

扉を入った隣の部屋には死体が置かれている。腕には入れ墨が彫られているが、これは後でアタッシュケースを開けるためのヒントとなっている。なお、この死体が生前どんな人物だったかは、机に置かれたカルテに書かれている。収容理由や死因のほかに、M4号室に収容していたことや、男の持ち物がそのまま残っていることが分かる。

◀入れ墨にはこの先のヒントを示している。実は見なくてもいい。

▶カルテには入れ墨の男のことが。入院患者ではないらしい。

11 トランクを開けてインスタントカメラを入手

M4

M4号室に入ると、目覚し時計のアラームが鳴り響いている。また、入口近くのベッドの上にはスタンレーの日記が置かれていて、隣のベッドのアタッシュケースは入れ墨の男のものであることが分かる。目覚し時計を調べると時刻を確認できるので、分かった番号をアタッシュケースに入力し、インスタントカメラを手に入れよう。

◀鳴り響く目覚まし時計。アラームは止めなくても構わない。

▶目覚まし時計の時刻を入力すると、アタッシュケースが開く。

【謎解き】目覚まし時計の時刻の意味は?

EASY	NORMAL	HARD
目覚まし時計を調べると、時計の文字盤の上に数字が血文字で大きく書かれているのが分かるので、時刻を読み取るまでもない。この数字をそのまま入力すればいいので、難なくアタッシュケースを開けられる。正解の番号はランダムで変化する。	正解の番号こそ書かれていないものの、目覚まし時計に示された時刻が鍵の正しい番号を表していることに変わりはない。素直に番号を時刻通り入力して、アタッシュケースから中身を取り出そう。やはり正解の番号はランダムで変化する。	目覚まし時計の時刻をそのまま入力しても、アタッシュケースは開かない。実は、時計の時間は午後を示しているので24時間式に換算して入力すればいい。たとえば、時計が2:05を示していれば、正解は1405となる。なお、正解はランダムで変化する。

12 ナースに囲まれないよう倒す

M5

M5号室には立ち寄る必要はないが、救急キットがあるので余裕があれば回収しておきたい。ただし、難易度によってはナースが3体出現するので、まっすぐ進めば囲まれてしまう。部屋に入ったらすぐ扉の横にあるベッドの隙間に入り、1体ずつ相手にしていけば安全に戦える。救急キットを取るのはナースを倒してからにした方が良い。

◀M5号室にはナースがいる。近づかれる前にベッドの隙間へ逃げよう。

▶ナースを全て倒したら、部屋の隅にある救急キットを回収。

13 マニキュア除光液を使い、階段の鍵を取る

C4

2階を一通り回ったら1階に戻り、西廊下のC4号室へ向かう。C4号室には壁に鍵が貼り付けられていて、接着剤でしっかりくっついているので取れない。ここでマニキュア除光液を使えば、階段の鍵を手に入れることができる。また、ベッドの上のスタンレーの日記には、はがし方の情報が書かれている。鍵を取る前に読んでおこう。

◀C4号室の壁にはいろいろなものが貼り付けられている。調べてみよう。

▶接着剤で貼られているが、マニキュア除光液できれいにはがせる。

14 階段の鍵で扉を開ける

1階東廊下

C4号室で手に入れた階段の鍵を使って扉を開けば、階段で他の階へ移動できるようになる。しかも一度使用すればどの階の階段の扉も開いたことになり、地下から屋上まですべての階を回れる。ちなみに階段が使えるようになったのと同時に、エレベーターを使って3階に行けるようになっている。ただし、地下への移動は不可。

◀1階で階段の鍵を使い、階段が使用可能に。これで全階の階段前の扉が開いているので、病院のすべての階を回ろう。

15 エレベーター前でサブマシンガンを入手

地下1階エレベーター前

病院の地下を進むと、エレベーターの周りに弾痕が見られる。どうやら廊下に倒れていた車椅子に乗っていた人が激しく戦った形跡らしく、床にはサブマシンガンが落ちている。持ち主の生死が気になるが確認はできないので、サブマシンガンだけでも拾っておこう。また、手前の曲がり角にはサブマシンガンの弾も落ちている。

◀地下の曲がり角にはサブマシンガンの弾が落ちている。回収しよう。

▶エレベータの前では、新しい武器としてサブマシンガンが手に入る。

16 インスタントカメラで棚の裏側を写す

地下1階倉庫

倉庫には何もないように見えるが、奥のほうを調べてみると、棚の裏から何か引きずったような跡があることが判明する。この棚に向かってインスタントカメラを使えば、棚の裏側を撮影することができる。写った映像は棚の裏側に血で書かれた4ケタの数字。これは3階の廊下の扉を開けるのに必要な番号なので、覚えておこう。

◀棚に向かってインスタントカメラを使えば、裏側を撮影できる。撮った棚の裏の写真は後で見返すことも可能。

17 閉じ込められた看護婦の警告

特別治療室

3階の上のほうにある特別治療室の廊下には張り紙がある。どうやら看護婦をどこかの一室に監禁しているらしい。特別治療室の右から2番目の部屋に入ると、ナースが襲いかかってくる。このクリーチャーが看護婦のなれの果てのようだ。倒してしまっても問題はないが、得られるものも何もないので素通りしてもいいだろう。

◀廊下に張られたメモ。クリスティという看護婦が罰せられてるらしい。

▶部屋の中にはクリーチャーのナースが。看護婦のなれの果てなのか？

18 ヘザーに愛を語るストーカー

特別治療室

特別治療室の左端の部屋にはスタンレーの日記がある。今までと違って病院内を回る上でのヒントは書いてなくて、ただヘザーへの愛を語っているだけだ。この日記によると、いつまでたっても日記の側にある人形をヘザーが受け取らないことにスタンレーは失望しているようだが、この人形はどうやっても取ることはできない。

◀部屋の中にぽつんと日記だけが置かれている。内容はヘザーへの愛の告白。人形を受け取らないことも嘆いている。

19 補給アイテムを回収しておこう

3階倉庫

3階の倉庫にはセーブポイントがある他、スタンガンバッテリーや栄養ドリンクがあるので、回収しておくように。また、地下でインスタントカメラを使っていなければ、スタンレーの日記も出現する。内容はやはり地下倉庫の裏の番号についてだ。スタンレーの日記を全て読みたければ、地下より先にこの部屋に来ることだ。

◀地下室で番号を撮影していなければ、棚の上にスタンレーの日記が。

▶別の棚にあるスタンガンバッテリーと栄養ドリンクを取っておこう。

20 スタンレーの自殺願望

屋上

階段を上っていくと、屋上の扉の前にスタンレーの日記がある。内容はスタンレーの自殺願望についてで、ヒントとは関係ない。なお、この日記が出現するには条件があり、最初の日記を除いて今までに2種類以上スタンレーの日記を読んでいないと出現しない。また、屋上ではクリーチャーを無視してサブマシンガンの弾を取っておこう。

◀階段で、屋上の扉の前に日記がある。暗くて見つけにくい。

▶ついでに屋上で、角のドラム缶にあるサブマシンガンの弾を取ろう。

21 扉に暗証番号を入力する

3階東廊下

3階の東廊下から西につながる扉には、2階と同じように番号入力式の鍵がかかっている。正解の番号は倉庫のスタンレーの日記に記されていたように、インスタントカメラで撮影した地下倉庫の壁の数字だ。この数字を忘れてしまっても、棚の裏の写真を見ることで確認することができる。なお、この番号はランダムで変化する。

◀地下倉庫で撮影した写真を見て番号を再確認。この数字を廊下の扉に入力すれば、3階の西側へ行けるようになる。

22 “希望の家”に関する記事を見る

S1

S1号室では、ベッドの上に置かれたゴシップ誌を読むことができる。記事によると、サイレントヒルにある“希望の家”という名の施設は邪教集団が経営していたらしく、子供が虐待されていたと言われているようだ。また、ヘザーには聞き覚えがある場所らしい。ゴシップ誌のほかに奥の小物入れも調べて、栄養ドリンクを見つけよう。

◀ベッドの脇にある栄養ドリンクを2本とも取っておこう。

▶ゴシップ誌の内容は邪教集団が絡む“希望の家”について。

23 ナースがふさぐ廊下を進む

3階西廊下

廊下を西へ進むと、ベンチにビーフジャーキーが置かれているので取っておこう。さらに先に進むとナースが待ち構えている。ハンドガンを装備しているものもいるので、ライトを消して見つからないように進むこと。ハンドガンを持つナースが一番奥にいるので、ほかのナースを倒したら急いで間合いを詰め、撃たれないようにしよう。

◀廊下にはハンドガンを持つナースもいるので、ライトを消して進もう。ひそかに近づいて1体ずつ倒していくのだ。

24 ストーカーの最期

S7

条件を満たしてS7号室に入ると、ベッドの上にバラバラにされた人 形と共に日記が置かれている。スタンレーはヘザーと会うことはかなわずに、レナードに殺されてしまったらしい。これ以降、スタンレーの日記が現れることはない。なお、この日記を見る条件は、最初の日記を除いて今までに3種類以上の日記を読んでおくこと。

◀スタンレーの最後の日記。これによると、レナードを怒らせてしまい殺されたようだ。ヘザーと会えないうちに……。

ストーカーイベント条件一覧

イベント名	場所	条件
ストーカーA	面会室	特になし
ストーカーB	C4	Aを見ている。階段の鍵を取ってない
ストーカーC	2階東廊下	Aを見ている。2階東廊下の扉を開けてない
ストーカーD	M4	Aを見ている。インスタントカメラを手に入れてない
ストーカーE	特別治療室	Aを見ている
ストーカーF	3階倉庫	Aを見ている。地下でインスタントカメラを使ってない
ストーカーG	屋上	ストーカーB～Fの内、二つ以上見ていると発生
ストーカーH	S7	ストーカーB～Gの内、三つ以上見ていると発生

Demo デモ

レナードからの電話

S12号室に入ると、突然電話が鳴り出す。ヘザーが電話を取ると相手の男は一方的に話し始めた。どうもクローディアと間違えて話しているようで、彼女に対して相当恨んでいることが話の内容から分かる。人違いであることを告げると、男は非礼を詫びて自分の名前がレナードであり、クローディアの父親であることを語る。クローディアに対するヘザーの口調から怒りと憎しみを感じた彼は、クローディアの陰謀を止めるためにヘザーの力になると言い出す。しかし、レナードは病院のどこかに捕らわれていた。詳しい場所はわからないが、入口だけは判明している。2階の廊下の端に早速向かおう。

▲S12号室で、突如鳴り出した電話に出てみようとするヘザー。しかし電話を取ると、怒り狂った男の声が。

◀クローディアだと思い込み、一方的にまくし立てる男。ヘザーは誤解を解こうとする。

▶声の主は探していたレナードだった。捕らわれのレナードに会うため、2階の廊下へ。

25 扉を抜け、病院の狭間へ

2階西廊下

S12号室でレナードから電話で言われた通りに、2階の廊下の西端まで行くと今までなかった扉が出現している。これがレナードが捕らわれている世界への入口だ。この扉をくぐると、とても病院とは思えない不思議な通路に出てしまう。表と裏の世界の狭間で、地図にも記されない場所だ。病院の狭間を通り抜けて裏の世界へ進もう。

◀レナードとの電話後、2階の西の端に見たこともない扉が現れた。この扉の向こうには、狭間の世界が待っている。

26 通路の果てまで進む

狭間

狭間では謎解きはなく、クリーチャーも出現せず、ただ出口を目指してまっすぐ進むことになる。ただし、通路上では突然天井が降りてきて進めなくなったり、ふさがっていた通路が開いたりする。どちらにせよ行けるところは1ヵ所しかない。つぶされることはないので、仕掛けが落ち着くのを待って、出口へと向かえばいい。

◀仕掛けが動く通路。つぶされる心配はないので行ける方向に進もう。

▶まるで終わりがないかのようだが、2回扉をくぐれば出口に近づく。

Demo　デモ

病院の思い出

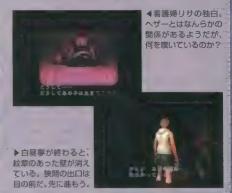
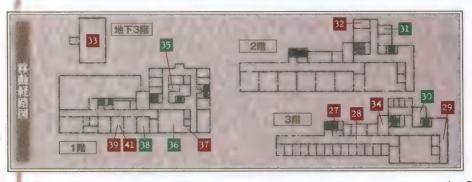
狭間の一番奥まで進むと、赤い紋章が壁に描かれている。いつもの紋章とは違い、ヘザーが見ていても頭は痛くならない。調べているうちに、看護婦がカメラの前でひとり語っているような白昼夢を、ヘザーは見る。この看護婦は息も絶え絶えな子供の面倒を見ていて、悲観している様子だ。白昼夢が終わると、ヘザーは彼女のことを「地獄のような病室で唯一優しかった」と言う。この看護婦はヘザーと関わりのあった人物で今見たことは過去の出来事らしい。ヘザーの記憶も少しずつ完全な形に戻りつつある。謎は深まるばかりだが、紋章のあった壁が消えているのでひとまず先に進もう。

▲壁に紋章が描かれている。しかし、いつも現れるものとは少し違うようだ。そのためかセーブもできない。

◀看護婦リサの独白。ヘザーとはなんらかの関係があるようだが、何を嘆いているのか？

▶白昼夢が終わると、紋章のあった壁が消えている。狭間の出口は目の前だ。先に進もう。

27 消えた壁の中を進む

3階階段

紋章の描かれた壁が消え、現れた通路を通ろう。先に進むと扉があり、中にはハシゴが伸びている。ハシゴの途中にいるヴァルティエルは危害を加えてこないので無視し、登り切ると裏の世界の病院3階にたどり着く。なおアクションレベルがHard以上の場合は、廊下に出る前に敵に備えてモールを装備しておくといい。

◀先に進むとハシゴがある。登るとヴァルティエルがいるが気にしない。

▶ハシゴを上りきると目の前に扉が。開ける前にモールを装備しておこう。

28 Hard以上はスラーパーに注意

3階西廊下

アクションレベルがHard以上の場合、狭間から3階の廊下に出るとすぐにスラーパーが襲ってくる。少し進んでビーフジャーキーを置き、スラーパーをおびき出してからあらかじめ装備しておいたモールで攻撃を加える。スラーパーは2体いるのですべて倒してから先に進み、S3号室に立ち寄ってセーブしておきたい。

◀スラーパーにはモールとビーフジャーキーの併用が有効だ。

▶スラーパーがビーフジャーキーにかじりついている間に攻撃しよう。

29 デイルームを抜けてエレベーターへ

3階東廊下

西廊下から東へ通じる扉は反対側から鍵がかかっていて通れない。東側に出るには右下のデイルームを通り抜けよう。デイルームを抜けると、主にスラーパーを中心としたクリーチャーが出現するので、ビーフジャーキーを活用して片付け、廊下の鍵を開けておく。裏の病院では階段を使えないので、エレベーターで2階を目指そう。

◀デイルームの中央には、奇妙な物体がぶら下がっている。

▶デイルームを抜けると、またスラーパーが出現。モールで倒そう。

30 鏡の部屋のトラップ

3階倉庫

3階の倉庫には鏡がある。何の変哲もないようだが、そのうち鏡の中から血が流れ出して扉が開かなくなるので外に出れず、しばらくすると部屋が血で埋め尽くされてダメージを受けてしまう。ダメージを受けた後は外に出られるようになるが、このあと部屋に戻っても何事もなかったかのように元に戻っている。

◀鏡の中では床に血が流れている。この血が鏡を越えて流れ出し……。

▶真っ暗になるほどあふれ出す。扉も開かず、ダメージを受けてしまう。

31 誕生日を祝う電話

男子ロッカー

2階で男子ロッカーに入ると電話の鳴る音がするが、電話は見当たらない。ロッカーを調べていけば、中から公衆電話が見つかる。電話に出ると謎の男から身に覚えのない誕生日を祝われてしまう。電話が切れた後で再度調べてみると、なんと電話線がつながっていない。なお、電話を受けた時点で1階にプレゼントが出現している。

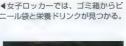
◀ヘザーの31歳の誕生日を祝う電話だが、年齢も誕生日も間違っているようだ。声の主はレナードでもスタンレーでもない。

32 ロッカーでビニール袋を入手

女子ロッカー

2階の女子ロッカーに入ってすぐ左にあるゴミ箱を調べると、ビニール袋が手に入る。さらに調べると、栄養ドリンクが手に入る。また、部屋の奥にあるロッカーには、近づくと勝手に扉が開き、中に怪物が閉じ込められているのが見られる。しかしそれ以上のことは何も起こらないので、放っておいてエレベーターに戻ろう。

◀女子ロッカーでは、ゴミ箱からビニール袋と栄養ドリンクが見つかる。

▶勝手にロッカーの扉が開き、怪物が現れる。襲ってくる心配はない。

33 数字を読み解き、火葬された鍵を入手

死体安置所

エレベーターで地下3階へ行くと、広い死体安置所に出る。死体を置いたストレッチャーが並び、奥には火葬炉がある。この中にある火葬された鍵を手に入れることが、地下3階での目的だ。レベルによって異なる謎を解いて、火葬炉のフタを開けよう。ちなみに7番の死体がスタンレーであることが、誕生日の電話から判明している。

◀火葬炉のフタには鍵を開けるためのヒントが書かれている。

▶リドルレベルによっては、ベッドにもヒントのメモが貼られている。

riddle 【謎解き】 ベッドの数字を並べ替えよ

EASY	NORMAL	HARD
死体安置所にはストレッチャーが並んでいるが、特に謎があるわけではないので無視して奥に進んでいい。火葬炉自体に鍵がかかっていない上、フタも開きっ放しなので、中を調べるだけで簡単に火葬された鍵が手に入るようになっている。	炉のフタに引っかき傷があるが、この傷の位置がストレッチャーの位置と一致しており、また傷自体がローマ数字を意味していて順番を示している。引っかき傷の順番でストレッチャーの番号を並べると、正解の番号を割り出すことができる。	各ストレッチャーに、症状を描写した詩がメモとして残されている。このメモと、火葬炉のフタに書かれた詩で示される死体を照らし合わせ、順番も詩から読み取ってストレッチャーの数字を並び替えると、鍵を開く番号となる。詳細は174ページ。

34 ビニール袋に血を入れる

処置室

エレベーターで3階に戻り、西廊下への扉を通り抜けて隣の部屋に入ると、死体が吊り下げられている。下にはバケツがあり、死体から抜かれた血がいっぱいに溜まっている。ここでは女子ロッカーで手に入れたビニール袋を使い、中に血を入れておくこと。これで、とりあえず2階、3階と回り終わったので、残る1階へと向かおう。

◀血抜きされた死体がぶら下がっている部屋。何のためなのかは不明。

▶ビニール袋を使えば、血を入れて持ち歩けるようになる。

35 レナードに関する看護婦のメモ

診察室

1階の診察室にはセーブポイントがあるので立ち寄っておこう。また、この机の上にメモが置かれている。患者について注意を促すメモが置かれている。これはレナードのことであり、信仰する宗教に異常なほどの傾倒を見せていることがわかる。サイレントヒルで宗教と言えば、クローディアの関わる教団のことだろうか？

◀看護婦から医師宛ての、問題人物についての注意が書かれたメモが。

▶紋章の反対側にある机に置かれたアンプルも回収しておこう。

36 落ちている落書きを見る

デイルーム

デイルームに入れる扉は2ヵ所だが、そのうち鍵を使わずに入れるものが北側にある。ここから中に入っても通り抜けることはできないが、興味深いノートが落ちている。そこには剣を持った男と血まみれの人間の落書きが描かれている。さらに、「印章の守護者として」戦うことも書かれているので、レナードの書いたものだと分かる。

◀デイルームは金網で二つに分断されている。落書きがあるのは、鍵なしで入れる方だ。南から入っても見られない。

37 火葬された鍵で扉を開ける

1階東廊下

1階の南の突き当たりに進み、火葬された鍵を使うとデイルームを通り抜けられるようになる。デイルームの中にはナースが1体いるが、通路が金網で仕切られて細く、有利に戦うことができる。西側の廊下へと通り抜けると、「Happy first birthday！」というメッセージが見えるはずなので、誕生日プレゼントを取りに行こう。

◀南の扉に火葬された鍵を使って、部屋を通り抜けよう。中にはナースがいるが、通路が細く戦いやすいので問題ない。

38 誕生日プレゼントを受け取る

C1号室に入ると、2階で誕生祝の電話を受けた時点の状態によって異なった数のアイテムやクリーチャーが出現する。これが電話の相手が言っていた誕生日プレゼントの正体だ。また、ここでストレッチャーの下に置かれたバースデーカードに書かれている年齢はでたらめに見えるが、実はヘザーの過去に関わる大事な意味を持っている。

◀プレゼントにはアイテムだけでなく、ナースが襲い掛かってくることも。プレゼント部屋に入るときも気が抜けない。

38回目の誕生日の条件

残弾ポイント
ハンドガンの弾の所有数+ショットガンの弾の所有数×2+サブマシンガンの弾の所有数

薬ポイント
健康ドリンク×4+救急キット×8+アンプルの所有数×12

※アクションレベルHardの時、それぞれに+30pointする

残弾ポイント≦薬ポイントの場合

残弾ポイント			
30以下	3	2	1
31～60	3	1	1
61～90	3	0	1
91～120	3	0	0
121以上	2	0	0

残弾ポイント>薬ポイントの範囲の場合

薬ポイント			
30以下	3	2	1
31～60	3	2	0
61～90	3	1	0
91～120	2	1	0
121以上	2	0	0

残弾ポイント+薬ポイント	ナース
119以下	0
120～189	1
190～259	2
260以上	3

39 血の入ったビニール袋で失われた儀式を行う

C4号室にはいると、ストレッチャーで作った祭壇のようなものがある。また「失われた記憶」という本も置いてあり、儀式についての説明が読める。本に従って儀式をするにはビニール袋に入れた血を生贄として捧げよう。儀式が終わると祭壇がずれてハシゴが現れ、地下に行けるようになる。地下にはレナードが待っているので、対面する前にこの部屋でセーブしておこう。

◀ストレッチャーで作った祭壇らしきものが。「失われた記憶」に書かれていた謎の儀式は、ここで行われていたのか？

▶3階の処置室で手に入れた、血を入れたビニール袋を使って生贄にする。儀式を行えば何かが起こるようだ。

▲「失われた記憶」には、儀式には生贄として血を捧げることがあると書かれている。他の方法も説明されているが、今は関係ない。

◀儀式が終わると、扉の手前の床が開いてハシゴが現れる。これでは部屋の外には出られないので、ハシゴで地下に潜ろう。

40 レナードとの戦闘

下水道

病室に現れたハシゴを降り、下水道のようなところに降りると、レナードの声がする。神に逆らう者に並々ならぬ敵愾心を見せるレナードに、予想と違いクローディアと同様の人物であることを悟ったヘザーは、お互い誤解だったと手を切ろうとする。しかし、騙されたと怒りに震え姿を現したレナードは、すでに人間ではなかった。印章を奪いに来たものだと決め付け、レナードはヘザーに襲いかかる。奇怪な腕を振り回して攻撃し、ダメージを受けると水に潜り、泳いで移動するレナードには、打撃攻撃が有効となる。水に足を取られ動きにくいが、歩いて追いかけよう。

Leonard レナード

アクションレベル	体力
Easy	2500前後
Normal	4000前後
Hard	6500前後

攻撃	ダメージ
腕振り攻撃：左右	12
水中から立ちへの腕振り攻撃	12
カウンター攻撃（1発あたり）	20

対処方法

レナードが姿を現したら近づいてショットガンを1発撃ち、水に潜ったところにもう1発。これでしばらくの間動かなくなるので、日本刀を振り下ろして攻撃しよう。なお、アクションレベルEasyならショットガンは1発だけでいい。

◀水から出たところをショットガンで攻撃し、ダウンさせてもう1発撃つ。これでしばらく動かない。

◀仰向けに水中でダウンしているレナード目がけて、繰り返し日本刀を振り下ろして攻撃する。

41 タリスマンを手に入れる

レナードを倒し、気がつくと表の世界に戻っていた。床も元通りに戻り扉から出られるようになっている。すでに病院には用がなくなったので、モーテルへ帰ろうとするヘザー。ふと床に落ちているものに気づいて拾い上げる。病院の狭間に描かれていた紋章と同じ模様。それはレナードが必死に守っていた印章・タリスマンだった。

◀タリスマンを拾い上げるヘザー。狭間の壁で見たものと同じ紋様だ。

▶レナードもいなくなったので、モーテルへ帰ることにするヘザー。

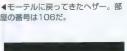
移動経路図

42 市街を抜け、モーテルに戻る

モーテル

病院を出ると、ヴィンセントとクローディアの口論が始まる。クローディアは幼少の頃、レナードから虐待を受けていたことが分かるが、とりあえず今のヘザーには関係ない。サイレントヒルの市街では、病院に来た時に劇場に入っていれば、後は寄るべきところはない。敵もなるべく無視してまっすぐモーテルの106号室に戻ろう。

◀モーテルに戻ってきたヘザー。部屋の番号は106だ。

▶モーテルの北にある大通りを、北西に進むようヴィンセントは勧める。

43 ヴィンセントに従い、北西へ

サイレントヒル市街

モーテルにはダグラスやクローディアの姿が見えず、代わりにヴィンセントだけがいた。ヴィンセントはダグラスの伝言だといい、クローディアのいる教会へ行くよう告げる。教会へ行くには、サイレントヒルの北西にある遊園地を通らなければならない。本当にダグラスの言葉かどうかヘザーは疑うが、結局遊園地へ向かうことにする。

◀街中には相変わらずクリーチャーが。無視して駆け抜けよう。

▶北西へまっすぐに進むと、いつの間にか遊園地にたどり着く。

遊園地
amusement park

教会へ行くために、北西の遊園地へ。ヘザーの過去の姿、メモリー・オブ・アレッサが襲いかかってくる。

Index CHART

01 スーベニールショップ

崩れたクッキー缶から「ジェットコースターの鍵」を入手。→P.146

02 マウンテン・コースター

ジェットコースターの電源を切り、コースターのレールを進む。→P.147

03 コースター降下地点

切符売り場の正面に見える門に進み、お化け屋敷へ。→P.148

04 お化け屋敷入口

エントランスでお化け屋敷についての説明を最後まで聞く。→P.148

05 お化け屋敷殺人現場

殺人事件の解説をしている音声を、最後まで聞く。→P.148

06 お化け屋敷のギャラリー

死体が降りてくるまで進んでから、解説を最後まで聞く。→P.149

07 お化け屋敷の部屋入口

アクションレベルHard以上は警戒しながら進む。→P.149

08 お化け屋敷の廊下

追ってくる赤い光から急いで逃げ切らないとゲームオーバーに。→P.149

09 ステージ

客席で「チェーン」を、ステージ上で「赤い靴」を入手。→P.150

10 ぐるぐるロケット

「チェーン」を使ってタワーと扉をつなぎ、電源を入れる。
→P.150

11 ティーカップ前

ダグラスと話すと無事を確認できるイベントが発生。→P.151

12 占いの館

椅子の上で「ダグラスの手帳」を、占い机の上で「人形の頭」を入手。
→P.152

13 童話の館

「赤い靴」をシンデレラに、「人形の頭」を白雪姫に使う。→P.152

14 アイスクリーム売り場

アイスクリーム売り場に置かれていたハリーのメモを読む。
→P.153

15 メリーゴーランド

メリーゴーランドの生きている11頭の馬を制限時間内に殺す。
→P.153

16 メリーゴーランド

メモリー・オブ・アレッサとの戦闘。合計で4回倒すことになる。→P.154

17 メリーゴーランド

メリーゴーランドの床に書かれたアレッサの血文字を読む。
→P.155

18 教会への道

道を通り抜けると途中、壁に書かれた神を讃える詩を見る。
→P.155

PART

教会へ

[入り口～ジェットコースター]
アイテム Item
1 ジェットコースターの鍵
ビーフジャーキー(1 1 1)
ハンドガンの弾(+3 +2 +2)
※遊園地に入った時点で弾ポイントが130P以下
アンプル(+1 +1 +1)
※遊園地に入った時点で薬ポイントが30P以下
救急キット(+1 +1 +1)
※遊園地に入った時点で薬ポイントが30P以上
救急キット(+2 +2 +2)
※遊園地に入った時点で薬ポイントが15P以下
栄養ドリンク(2 2 1)
クリーチャー Creature
クローサー(2 2 2)
ダブルヘッド(2 2 2)
ペンデュラム(0 3 5)
File
クッキー缶の中の鍵
ジェットコースターの鍵は缶と紛らわしいので見つけにくい。どうしても見つけられない場合は、他の場所へ移動して視点を変えてから探すのもいい。
マウンテン・コースター
スーベニールショップ
1

File
赤い光から逃げる

赤い光から逃げ切るには、角にぶつからないことが重要。そのためには見てすぐ反応するのも必要だが、マップを覚えておくのが一番効果的だ。

※遊園地マップ内の番号（◇～◇）は同じ番号（◇と◇）でつながっていることを示しています。

File

クローサーを待ち伏せ

お化け屋敷の出口はフェンスで仕切られて細い通路になっている。ここから出ずにクローサーが近づくのを待てば、囲まれる心配なく倒すことができる。

[占いの館～メリーゴーランド]
アイテム Item
1 人形の頭
2 ダグラスの手帳
スタンガンバッテリー(2/2/2)
アンプル(+1/+1/+1)
※遊園地に入った時点で薬ポイントが30P以下
救急キット(1/1/1)
クリーチャー Creature
名前(Easy/Normal/Hard)
クローサー(1/1/1)
ダブルヘッド(0/2/2)
ペンデュラム(0/1/2)
占いの館
5
2
1
童話の館
メリーゴーランド
父さんの書いたメモ
アイスクリーム売り場

アイテム
なし
なし
クリーチャー
なし
[教会への道]
File
メリーゴーランドの馬を攻撃
馬を倒すには、密着して日本刀を振り下ろすのが効果的だ。なお一定時間内に倒し切れないと、馬が口から赤い霧を吐き出し、ゲームオーバーになる。
メリーゴーランドのメモ
アレッサのメッセージ
神を称える言葉
教会の扉
メリーゴーランド
File
壁に書かれた詩
壁に書かれている詩は、クローディアが所属する教団の内容を表すもの。4つで1つの詩を構成しているので、入口から近い順番に読んでいこう。

[遊 園 地]

amusement park

サイレントヒルの北西にある遊園地にたどり着く。
そこには、悪夢と同じ風景が広がっていた。悪夢で
会った悲惨な目を、無事に回避できるのか？

01 崩れたクッキー缶からジェットコースターの鍵入手

スーベニールショップ

遊園地では、まずスーベニールショップに入る。店に入って左側を奥へと進み、角を通り過ぎると大きな音がする。クッキー缶が崩れた音だ。落ちた缶の中にはジェットコースターの鍵が入っている。ジェットコースターの鍵は見分けにくい上に、セーブポイントと近いので取りづらいが、セーブポイントに向かい、少し右に向きを変えて調べれば見つけやすい。

▲スーベニールショップの入口は、立て看板を通り抜けたあたりが目安。クローサーに囲まれないうちに中に飛びこもう。

◀陳列棚の中に救急キットが並んでいることもある。くまなく探そう。

▶カウンターの後ろの棚に回復用のアイテムがある場合も。

◀何もしていないのにクッキー缶が崩れ落ちた。悪夢とは違う。

▶崩れ落ちた缶の中に、ジェットコースターの鍵が入っていた。

02 ジェットコースターの電源をオフにする

マウンテン・コースター

スーベニールショップを出たら、ジェットコースターを目指す。場所が分かりにくいが、ジェットコースターへの道しるべと大きな緑の門の間にある扉が正解の出入口。途中出現するクリーチャーの間を駆け抜けて、一気にジェットコースター乗り場まで上りきろう。なお、レールの上に降りる前に、ジェットコースターの鍵で制御室に入り、スイッチを切っておくこと。

◀ジェットコースターに乗るため、階段を上っている途中でもクリーチャーに追いつかれることがある。止まらず進もう。

▶レールに降りる前に、制御室に入り、スイッチを切っておく。奥には栄養ドリンクも置いてあるので、取っておこう。

▲ジェットコースターに向かい、扉を抜けるとクリーチャーの群れが。狭くて戦いにくい場所なので、さっさと通り抜けよう。

◀レールの上を歩いている途中で自動的にスイッチが入り、ジェットコースターに襲われるが、なんとか逃げ延びられた。

Demo デモ

ダグラスとクローディアの対決

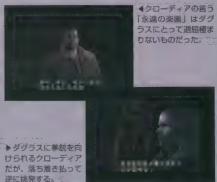
ヘザーがジェットコースターで苦闘している頃、ダグラスも遊園地の中にいた。単独でクローディアに会い、嘘の理由でヘザーの捜査を依頼したことについて問い詰める。しかし、ヘザーを奪われたのはむしろ自分達のほうだと言うクローディア。ダグラスはそれでもヘザーは幸せだったと切り返すが、クローディアは悪びれもせず騙されているのはヘザーの方だと答える。そして、ヘザーが宿している神が目覚めれば、苦しみのない永遠の楽園が築かれる、と自分の理想を恍惚として語る。その虚しい理想を声高に否定したダグラスは、クローディアに拳銃で狙いをつけるが……。

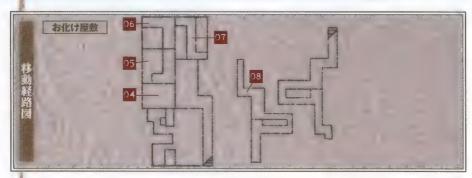
▲ダグラスの追求にも、クローディアは動じない。むしろ自分達の方がヘザーを奪われたのだと言う。

◀クローディアの言う「永遠の楽園」はダグラスにとって退屈極まりないものだった。

▶ダグラスに拳銃を向けられるクローディアだが、落ち着き払って逆に挑発する。

03 正面の門に進む

コースター落下地点

ジェットコースターから飛び降り、切符売り場の上で気がついたヘザー。なんとか無傷ですんだため、遊園地内の探索を続行しようとする。降りた場所は非常に暗く、周りの様子が分かりにくい。出口に進むには、切符売り場を背にしてまっすぐに進むといい。門に突き当たるので、通り抜けるとお化け屋敷へと出られる。

◀ジェットコースターから飛び降りた後、気がついて降りた切符売り場を背にして、まっすぐ進むと門にたどりつく。

04 エントランスで説明を聞く

お化け屋敷入口

お化け屋敷の入口前にはセーブポイントがある。セーブしてから屋敷に入ろう。入口ではお化け屋敷の正式名が「ボーリィの幽霊屋敷」であるなど、長々と説明をされる。この説明が終わるまでは先へ進む扉は開かないので最後まで聞いていよう。なお、コンティニューなどで再開した場合は、この音声を無視して扉を通ることができる。

◀お化け屋敷の入口に入るともう戻れない。入る前にセーブしておこう。

▶説明がある間は、扉が開かない。少し長いが終わるまで待とう。

05 音声を最後まで聞く

お化け屋敷の殺人現場

お化け屋敷の最初の部屋は殺人現場。悲惨な殺人事件があったとさんざん脅かされる。そして、最後には嘘だと言われてしまうものの、視点が切り替わり窓の外に首吊り死体のシルエットが浮かび上がる。ここまでの説明を見ると次の部屋への扉が開くようになる。なお、この部屋でも再開した場合は最後まで説明を待たずに扉を開けられる。

◀殺人現場の部屋。立ち入り禁止のテープが貼られている。

▶今までの説明は全部嘘？　しかし、最後にはどんでん返しが待つ。

06 死体が降りてくるまで進む

お化け屋敷のダニー

お化け屋敷の次の部屋には、入っても何の説明も始まらない。先に進み角にある扉を調べても開かない。角を曲がって進むと、突如天井から逆さ吊りの死体が現れて説明が始まる。死体が出現し、説明を聞き終われば扉は開く。なお、この部屋の扉は再開した場合でも死体を出現させるまでは開かないようになっている。

◀曲がり角を進むと突然天井から死体がぶら下がる。名前はダニー。

▶再開した場合は、死体を出現させれば説明は聞かなくても構わない。

07 Hard以上は警戒しながら進む

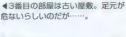
お化け屋敷の吊り天井

足元を気をつけるように注意されるが、実際にとげだらけの天井が落ちてくる。最後まで落ちてはこないので、安心して進める。しかし、アクションレベルがHard以上の場合はR2ボタンを押して警戒状態で進んでいないと、天井が落ちてきた瞬間にゲームオーバーとなる。吊り天井を抜けたら説明が終わるのを待ち、扉を抜けよう。

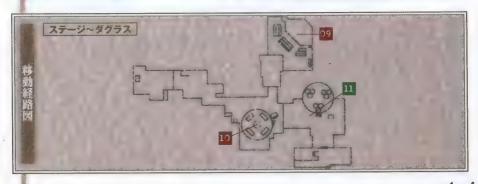
◀3番目の部屋は古い屋敷。足元が危ないらしいのだが……。

▶床に気をつけていると天上が落ちてくるので驚かされる。

08 赤い光から急いで逃げる

お化け屋敷の廊下

前の部屋の説明では出口と言われていたが、実際には長い廊下に出る。この廊下では赤い光に追われることとなり、追いつかれると即ゲームオーバーになる。曲がり角にぶつからないよう、視点が切り替わる前にどちらに曲がるのか判断に集中しながら駆け抜けよう。また防弾チョッキを着ているなら、速く走れるよう脱いでおこう。

◀曲がり角が次々と続く廊下を赤い光が追ってくる。光に追いつかれるとゲームオーバーとなる。

移動経路図

09 チェーンと赤い靴を入手

ステージ

お化け屋敷を抜けると、ぐるぐるロケットというアトラクションのある場所に出る。アトラクションの向かい側にある門はこの段階では開かないので、別の門から進もう。さらに門を通り抜けると、ステージに出る。ステージでは舞台上で赤い靴を、客席でチェーンを手に入れておこう。また、ベンチには栄養ドリンクやショットガンの弾もあるのでこれも取っておこう。

▲お化け屋敷を出た後は、またクリーチャーの群れが待ちかまえている。間を駆け抜けて、ステージへとまっすぐ進んだほうがいい。

◀ステージの中にはクリーチャーがいないので、安心してアイテムを探せる。観客席からチェーンを見つけ出そう。

▶ステージの真ん中には赤い靴が置かれているのが見える。目立つ割には何の仕掛けもないので、上がって取っておこう。

◀門から入って左手にあるベンチに、栄養ドリンクやショットガンの弾も置かれている。これも取るのを忘れずに。

10 チェーンを使って扉を開ける

ぐるぐるロケット

ステージでアイテムを手に入れたら、ぐるぐるロケットのところまで戻ろう。向かいの門を調べると、開かない理由が錆びついているだけだと分かる。この門にチェーンを引っ掛けておこう。また、アトラクションの上に乗り中央の柱から出ているパイプにも、チェーンをつなげよう。この後、制御室でスイッチを入れれば、アトラクションが動き出して門が開く。

▲固くて開かないだけなので、ウィンチのようなものがあれば開けられる。

◀ぐるぐるロケットの柱から出ているパイプ状のものを調べると、役に立ちそうなことが分かる。チェーンを使う。

▶門とアトラクションをチェーンで結んだら、制御室に入り、アトラクションのスイッチを入れる。

◀アトラクションが回転してチェーンを巻き取り、門をこじ開けるのに成功。

▶見た目に変化がないようだが、これで門を通ることができる。

Demo デモ

遊園地での再会

チェーンを使って開けた門を抜けると、ティーカップの前でダグラスが倒れている。クローディアにやられたらしく、足の骨を折ったようだ。どうしてここまで無茶をするのかといぶかるヘザーに、彼女が息子に似ていることを告白するダグラス。また、息子は強盗を働いて射殺されたとも。ヘザーは後は自分に任せて休んでいるように、そして「終わったら迎えに来る」と言い残して、ひとりで先に進もうとする。打ち解けたように見えるが、しかし先に進もうと背を向けたヘザーにダグラスは銃を向ける。一瞬立ち止まるヘザーだが、意を決したかのように振り返らずまっすぐ歩き出す。

▲ティーカップの前で倒れているダグラスを見つける。どうやらクローディアに足をやられて動けないようだ。

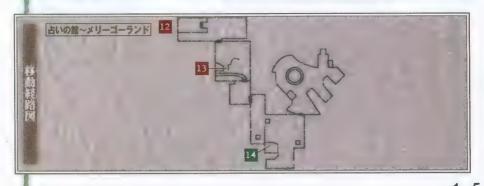
◀ダグラスに死んだ息子に似ていると言われ、照れくさそうに返事をするヘザー。

▶ダグラスの銃口がヘザーを狙う。ヘザーを殺せば神の復活も阻止できるのか？

11 ダグラスの無事を確認できる

ティーカップ前

再会して別れた後、ティーカップのところに戻るとまだダグラスはいるのが確認できる。ここでダグラスに話し掛けるとヘザーが軽口を叩き、最後にダグラスを心配しているそぶりも見せる。この会話は何度でも行える。ちなみに、近くにあるワゴンの下にウサギのマスコットがつぶされているが、こちらは調べても何も起こらない。

◀動けないためティーカップの前に残っているダグラス。先ほどのやり取りが嘘のように穏やかな会話が交わされる。

12 ダグラスの手帳と人形の頭を入手

占いの館

ダグラスと別れて門を抜けると、右手に派手な色をした扉が見える。この建物は占いの館で、セーブポイントがある他、様々なアイテムが置かれているので回収しておこう。入口近くの椅子の上にダグラスの手帳、奥に置かれた占い用のテーブルの上に人形の頭、その隣の椅子にはアンプルがある。特に人形の頭は、先に進むのに必要なアイテムなので忘れずに。

◀ダグラスの手帳は占いの館に入ってすぐ右の椅子の上に、ぽつんと置かれている。読んだ後で持っていくことになる。

▶占いの館にあるダグラスの手帳には、ヘザーと出会う前に行っていた捜査の様子について克明に書き込まれている。

▲門を抜けると、右手に占いの館がある。周りが暗い中で扉が目立つ色をしているので、見つけやすい。中にはセーブポイントがある。

◀占い用のテーブルの上に置かれている丸い玉は、人形の頭。また隣の椅子の上にはアンプルがあるので取っておこう。

13 赤い靴と人形の頭を使う

童話の館

占いの館を出て、すぐ右を見ると別の建物がある。これは童話の館で、中に入ってそのまま奥に進んでも扉が開かないので先に進めない。ここでは中央にあるシンデレラの像に赤い靴を、白雪姫の像に人形の頭を使おう。これで奥に進めるようになる。なお、奥のレールの上に写真が落ちているが、この写真に映っている影の形が謎を解くためのヒントになっている。

◀落ちている写真には二つの像のシルエットが写っている。この写真がヒントになっている。

▶館の中央には二つの像がある。このうちシンデレラの像に赤い靴を使う。

▲占いの館を出たら、すぐ右にある建物に入ろう。中には童話に関するアトラクションがあるようだが、今は動いていない。

◀白雪姫にはリンゴのように丸い人形の頭を手に持たせてみる。二つとも使い終わると向かって左奥の扉が通れるようになる。

14 ハリーのメモを読む

アイスクリーム売り場

館を抜けるとクリーチャーが現れるので、倒しながら進もう。また、アイスクリーム売り場にはスタンガンバッテリーがある。さらに、売り場の上にはメモが置かれている。今までの屋台とは違い、調べるとこのメモを読むことができる。見ると、ハリーが昔、書き残したものだ。ちなみに、このアイスクリーム売り場は1作目でセーブポイントだった場所だ。

▲童話の館を抜けると、遊園地では最後のクリーチャーが現れる。少しずつ進みながら1体ずつ倒すと、戦いやすい。

◀アイスクリーム売り場にはスタンガンバッテリーが二つ置かれている。

▶アイテムではないので分かりにくいが、屋台の上にはメモが置かれている。

◀メモを見ると、ハリーの文字が。17年前の決意が書き留められている。

▶アイスクリーム売り場の斜め向かいに門がある。もう遊園地の出口は近い。

15 生きている11頭の馬を殺す

メリーゴーランド

門を通り抜けると、メリーゴーランドがある。中に入ると扉が閉まり、メリーゴーランドが動き出す。1頭だけ止まっている馬に張り紙がしてあるので、調べてみると一定時間内に他の馬の動きを止めればいいことが分かる。上下に動いている11頭の馬を攻撃し、動きを止めよう。馬を攻撃するには日本刀の振り下ろしが使いやすい。

◀まるで営業中のように明かりが灯っているメリーゴーランド。

▶時間内に動いている馬を全て止めないと、殺されることを暗示する。

16 メモリー・オブ・アレッサとの戦闘

メリーゴーランド

全ての馬の動きを止めると、馬から滴り落ちた血が集まって不気味なクリーチャーが現れる。このヘザーと同じような姿をした敵は、メモリー・オブ・アレッサ。ヘザーに生まれ変わる前のアレッサの心の暗い部分が具現化したものだ。この敵は、正面からのヘザーの攻撃をほとんど全てガードしてしまう特性を持つ。また倒すたびに、ナイフからハンドガン、鉄パイプ、サブマシンガンの順に、次々と強力な武器に持ち替えた新たなメモリー・オブ・アレッサが出現する。この多彩な攻撃をしてくる敵を相手にするには、メリーゴーランドの馬や柱が攻撃をかわすための手助けとなるはずだ。

Memory of Alessa
メモリー・オブ・アレッサ

ナイフ使用時

アクションレベル	体力
Easy	1120
Normal	1400
Hard	1680

ハンドガン使用時

アクションレベル	体力
Easy	1280
Normal	1600
Hard	1920

鉄パイプ使用時

アクションレベル	体力
Easy	1440
Normal	1800
Hard	2160

サブマシンガン使用時

アクションレベル	体力
Easy	1600
Normal	2000
Hard	2400

攻撃	ダメージ
ナイフ薙ぎ払い	10
ハンドガン射撃	20
ハンドガン殴り	8
鉄パイプ薙ぎ払い	15
サブマシンガン射撃	30
サブマシンガン殴り	8

対処方法

ヘザーとほぼ同じ攻撃方法を持つ敵だ。相手が打撃武器を装備している時は、敵の攻撃をガードしてから日本刀で反撃しよう。相手が銃を使う場合は、狙いをつけられる前に近づいて殴り攻撃を誘い、ガード後に反撃するといい。

◀相手の打撃攻撃をガードして日本刀で反撃するのが基本。倒しても、武器を変えて現れるので、合計で4回倒すことに。

◀うまくいけばサブマシンガンで押し切れることも。ガードされがちなので、かなり運に左右される。

移動経路図

教会への道

18

17

17 アレッサの遺言状

メリーゴーランド

メモリー・オブ・アレッサを倒すとメリーゴーランドが止まり、教会へ続く道が出現する。また、倒れた場所に、血文字が書かれているのが見つかる。アレッサは神が甦るのを恐れ、ヘザーを殺そうとしたようだ。しかしヘザーは、アレッサのことを忘れたわけではなく、またアレッサとは違う答えを出したと言い残し、教会へ向かう。

◀メモリー・オブ・アレッサが倒れた場所には、血でなにか書かれている。これが彼女がヘザーを殺そうとした理由らしい。

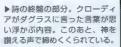
18 壁に書かれた神を讃える詩を読む

教会への道

教会へ続く道へ進むと、左右の壁に血文字で詩が書かれている。内容は神を讃えて楽園への導きを待望するもので、四つでひとつの詩を成している。さらに階段を上りきったところにある扉には「楽園へ至る道への始めの門」と書かれている。クローディアがこれまで残してきた数々の言動と一致するこれらの言葉は、ついにヘザーが最後の戦いの場へ来たことも示している。

◀詩の真ん中の部分。奇跡のためならどんな苦労もいとわない、まさに現在のクローディアの行動を示しているかのようだ。

▶詩の終盤の部分。クローディアがダグラスに言った言葉が思い浮かぶ内容。このあと、神を讃える声で締めくくられている。

▲教会へ続く道で、壁に書かれた詩の最初の部分。今の世界を嘆き悲しみ、奇跡を待ち望んでいるようだが、神の復活のことか？

◀扉の前に書かれた言葉。単にこの先が教会であることを示すのか、それとも期が満ちる前ぶれを示しているのか？

教会

church

クローディアに逃げられたヘザー。教会でタロットカードを集めて、地下に隠された礼拝堂へと進むことになる。

Index CHART

01 礼拝堂

<<夜の目>>のタロット入手。壁に貼られた絵を観る。→P.163

02 礼拝堂奥廊下

壁に貼られた手書きの絵を調べ、「教会の地図」を手に入れる。→P.163

03 懺悔室

懺悔の答えの選択により、結末が変わる（2周目以降）。→P.163

04 南の部屋

机の上の「カセットテープ」を入手。紋章の写本を読む。→P.164

05 鐘楼

セーブポイントの周りにある、教団の聖人の絵を観る。→P.164

06 [illegible]

幽霊の足跡が通り過ぎるのを待ってから、絵を動かす。→P.165

07 書庫

<<月>>のタロットを手に入れ、「書：異界の法則」をもらう。→P.165

08 地下文書館

地下で<<吊るされた男>>のタロットを入手。→P.165

09 ハリーの部屋

ベッドに置いてあるハリーの日記を読む。→P.166

10 地下廊下

壁の中に消える幽霊の足跡を追い、壁を調べる。→P.166

11 病室

<<愚者>>のタロットを入手。アグラオフォティスの本を読む。→P.166

12 アレッサの部屋

クローディアの過去を思い出す。壁に貼られた「真鍮の鍵」を取る→P.167

13 教室

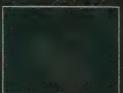
机を見る。
教壇にある担任の手紙を読む。→P.167

14 記者の部屋

カセットデッキで「テープ」を再生。ヴィンセントへの意見書を読む。→P.167

15 クローディアの部屋

<<女教皇>>のタロットを入手。日記やバースデーカードを見る。→P.167

16 アレッサの部屋

スケッチブックを見る。
集めたタロットを扉にはめる。→P.168

17 教会最下層

「ペンダント」を使い、クローディアから生まれた「神」と戦う。→P.169

[教会]
File
始めにクローサーを倒す
最初はクローサーしか出現しないが、地下でアイテムを集めて戻ってくると、スクレイパーやスラーパーも出現する。始めに倒しておこう。
礼拝堂
懺悔室
神話-「6.信仰」
神話-「5.約束」
神話-「4.創造」
神話-「1.始原」
神話-「2.誕生」
神話-「3.救済」
アイテム Item
1 《夜の目》のタロット
2 教会の地図
3 カセットテープ
4 《月》のタロット
5 書.異界の法則
6 《女教皇》のタロット
ハンドガンの弾(2 2 1)
サブマシンガンの弾(+3 +2 +2)
※教会に入った時点で弾ポイントが60P以下
救急キット(+1 +1 +1)
※教会に入った時点で薬ポイントが15P以下
クリーチャー Creature
スクレイパー(1+1 6+2 7+2)
※真鍮の鍵を入手後+
インセインキャンサー(2 3 3)
クローサー(1 1 2)
スラーパー(+1 +1 +2)
※真鍮の鍵を入手後

聖ジェニファーの肖像
聖アレッサの肖像
聖ニコラスの肖像
神の姿について
タロットについて
書庫
教団の紋章について
3
4
5
教室の机
教室
K.ゴードンの手紙
信者の訴え
信者の部屋
6
クローディアの日記
クローディアの部屋
バースデーカード

父さんの日記

死体安置所

父さんの書いたメモ2

スケッチブック

病室

「アグラオフォティス」

File

ペンデュラムを撃墜

扉をくぐるとすぐ、ペンデュラムが通路の外から近づいてくる。その場から動かずにショットガンやサブマシンガンを使い、攻撃される前に叩き落とそう。

Demo デモ

教会の中で

ヘザーが教会の中に入ると、礼拝堂で祈っているクローディアに出会う。驚くクローディアだが、ヘザーが訪れることも予定のうちだと気を取り直す。そして、楽園の創造は昔、アレッサも望んだことだったと言う。クローディアに楽園の創造を教えたのはアレッサだったのだ。しかし、アレッサの記憶もあるヘザーにとって、今はそんな傲慢な妄想は願い下げだった。ヘザーは銃を向けてクローディアを追い詰めたかに見えた。だが、腹を押さえてうずくまるヘザー。クローディアへの怒りがヘザーの中で神を育てていることを確認すると、クローディアは礼拝堂の外へ出て行ってしまう。

▲ヘザーがたどり着いたことに一瞬とまどいを見せるクローディアだが、これも予定のうちだとも言う。

◀父親を殺されたことを許さない。その憎悪がヘザーの体に異変をもたらしていた。

▶腹痛に耐え切れずうずくまるヘザーを残して、クローディアは部屋の外へ逃げてしまう。

01 祭壇で夜の目のタロット入手

礼拝堂

なんとか持ち直したヘザーだが、当然クローディアの姿はもうない。礼拝堂の中にはセーブポイントがあるので、セーブしておこう。また、祭壇の上を見ると<<夜の目>>のタロットがある。タロットカードは他にも数枚あり、最後の部屋へ進むための重要なものなので、手に入れておくこと。他にも隠れた情報をこの部屋で集めておこう。

◀祭壇の上に<<夜の目>>のタロットがある。いくつかあるうちの1枚。

▶クローディアが出ていった扉から、部屋を出て追いかけることに。

ステンドグラスと6枚の絵

礼拝堂では祭壇の後ろにあるステンドグラスと、周りに吊るされた6枚の絵を調べると、詳しく観ることができる。特に、絵には連番が振られており、順番に見ることでこの教団に伝わる世界創造神話を確認できる。ステンドグラスでは、この絵に向かってアレッサが幼い頃何度も祈りに訪れた思い出が語られる。

◀神の誕生が描かれたステンドグラス。ヘザーにはなじみ深いものらしい。

▶壁に吊るされた6枚の絵を順番に見ることで、この教団の神話が見られる。

02 壁に貼られた地図を見つける

礼拝堂東廊下

廊下に出ると道が二つに分かれている。左側に紙が貼られているのが見えるので、先に左へ進んで調べておくように。これで教会の地図が手に入る。ただし、教会の地図はアレッサが幼い頃に手書きで作ったものなのですべてが書き込まれておらず、新たな部屋を探索していくうちにヘザー自身が書き加えていくことになる。

◀廊下に出ると左奥に教会のマップがある。手書きの地図で、途中までしか書かれていない。記入しながら進むことに。

03 懺悔の答えで結末が変わる(2周目以降)

懺悔室

教会の地図とは反対側に懺悔室への扉がある。懺悔を聞く側の小部屋だ。中には何もないが、窓口を調べると反対側の部屋に誰かが入った様子があり、思わぬ懺悔を聞き届けることとなる。なお、2周目以降はここで「許す」を選んでさらに条件を満たしていると、異なるエンディングを迎えることになる。詳細は182ページ。

◀懺悔室の中。何もないようだが、窓口を調べると誰かが懺悔に訪れる。

▶懺悔に現れたのは誰なのか？　この選択が結末を変える。

04 机の上のカセットテープを入手

南の部屋

大部屋を抜けて先に進むと、道が二つに分かれている。ここで南に進み、向かって左手の部屋に入ろう。部屋の中では、本棚からハンドガンの弾と、机の上からカセットテープが手に入る。カセットテープは爪が折れているので、どこかで聞くことができそうだ。また、写本も机に置かれており、この中で紋章の意味について説明がなされている。

▲アクションレベルがHard以上の場合は、部屋の前をインセインキャンサーがふさいでいる。倒してから中に入ろう。

◀近づくと視点が変わってしまうので見つけにくいが、本棚の中にはハンドガンの弾がある。取り忘れないように。

▶机の上にカセットテープが置かれている。何かが録音されているようなので、どこかで再生できないか探してみよう。

◀カセットテープと一緒に置かれていた写本。行く先々でヘザーを悩ませてきた、あの紋章について記されている。

05 聖人の絵と教団

鐘楼

廊下に出て今度は北の方へ進むと、鐘楼にたどり着く。ここにはセーブポイントがある他、周りに3枚の絵が飾られている。奥の方が暗くて見えにくく、近づいてうっすらと絵が見えた頃には視点が切り替わるので、気づきにくいかもしれない。描かれているのは、この教団で聖人と敬われている人物達。アレッサの絵もあり、教団がヘザーに執着しているのが分かる。

▲鐘楼には中央に紋章がある。奥のほうは暗くてよく見えないが、絵があるのがうっすらと分かるはずだ。左右にも1枚ずつ絵がある。

◀聖母アレッサ。抱かれている子供もアレッサであり、要するにどちらもヘザーのことを表している不思議な絵だ。

▶三聖人のひとり、聖ニコラスの絵。奇跡の医師というからには、教団発展の過程で大活躍したのだろう。

◀最後まで信仰を捨てなかった聖ジェニファーの絵。この人物は『サイレントヒル2』で公園にあった像のモデルでもある。

06 幽霊の足跡を見て、絵を動かす

鐘楼南廊下

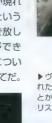
鐘楼へ続く廊下の途中で、壁に絵がかかっている。しかし、この絵を調べても何も起こらない。絵の前をよく見てみると、白い床の上に何者かの足跡が点々とつき始める。足跡が行くところまで行くのを待ち、壁の向こう側へ消えていったら絵を調べよう。すると絵を動かせるようになり、その裏側から扉が現れて先に進めるようになる。

◀絵の前で待っていると、足跡が現れる。足跡の主の姿は見えない。

▶足跡が壁の向こうに消えるのを確認すると、壁の絵を動かせる。

07 月のタロットと書：異界の法則入手

書庫

絵を動かし廊下を通り抜けると細い通路に出る。この通路の端にある扉に入ると、中は広い書庫になっている。奥のテーブルの上には<<月>>のタロットがあり、取るとヴィンセントが現れてヘザーに「書：異界の法則」という本を渡す。また、本棚の中に開き放しで置かれている本を読むことができる。2冊あり、中身はタロットについてとサイレントヒルの宗教についてだ。

◀書庫に入り、奥に進むとテーブルがある。上には<<月>>のタロットがあり、取るとどこからともなくヴィンセントが現れる。

▶ヴィンセントは印章を手に入れたか気にしている。なんのことか分からないヘザーだが、タリスマンを取り出して見せる。

▲細い道にたくさんの扉が並ぶ。開くのは奥の扉だけだ。スクレイパーが出現し、穴に落ちやすい場所だけに慎重に移動したい。

◀ヴィンセントから直接本をもらう。タイトルは「書：異界の法則」。レナードから手に入れたメトラトンの印章について解説してある。

08 エレベーターで移動して、吊るされた男のタロットを入手

死体安置所

書庫を出たら細い通路のところにあったエレベーターで、地下に進む。エレベーターを降りたら、南の扉を通ってまっすぐ進むと死体安置所に着く。中の死体の上には<<吊るされた男>>のタロットがある。また部屋に入って右の壁の方にショットガンの弾が入っているので、これも忘れずに調べておこう。

◀死体安置所で、真ん中の死体の上に無造作に<<吊るされた男>>のタロットが置かれている。タロットはこれで3枚目だ。

09 ハリーの日記を読む

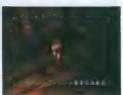
ハリーの部屋

死体安置所を出て、廊下を南に曲がった先の部屋に入る。中は父親の部屋にまるでそっくりで、ヘザーを大いに驚かせる。ベッドの上に古びた日記があるので読んでみると、父・ハリーがヘザーにつけた名前に対して相当苦しんでいたことが判明する。しかし、ヘザーは父親が自分を愛してくれたことに感謝の言葉を表すのであった。

◀父親の部屋とまったく同じだ。ベッドの上に日記が置いてある。

▶奥にある机も調べて、スタンガンバッテリーを取っておこう。

10 壁の中に消える足跡を追う

地下南廊下

東側に戻り、奥から2番目の扉を通る。扉の向こう側の細い通路にはクリーチャーがいるので、倒してから進もう。さらに先に進み、南の大部屋を通り抜けると行き止まりに出る。しかし、ここでも白いタイルの床があるので、しばらく待っていると幽霊の足跡が現れて壁の中に消えていく。このあと壁を調べれば、隠し通路が見つかる。

◀白いタイルの上を通ろうとすると視点が変わるので、そのまま待つ。

▶足跡が消えた壁を調べると、隠し扉が現れる。その奥には病室が。

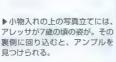
11 本に挟まっている愚者のタロットを入手

病室

隠し通路を抜けた先の部屋は、今までに何度かヘザーの語る思い出の中で出てきた病室だ。ここでもベッドを調べると、悪夢のような7年間を過ごしていたことを思い出す。椅子の上に置いてある本には、悪霊を追い出す効力のある赤い液体について書かれており、<<愚者>>のタロットが挟まっている。また、写真の裏にはアンプルがある。反対側に回って取ろう。

◀アグラオフォティスの本に挟まれていた<<愚者>>のタロットを見つける。これでタロットを4枚手に入れたことになる。

▲ベッドの横に椅子があり、その上には本が置かれている。アグラオフォティスという血のような液体について書かれている。

▶小物入れの上の写真立てには、アレッサが7歳の頃の姿が。その裏側に回り込むと、アンプルを見つけられる。

◀血まみれのベッドを調べると、アレッサがこの病室で死ぬような苦しみを受けながら7年間過ごしていたことが語られる。

12 壁に貼られた真鍮の鍵を取る

アレッサの部屋

クローサーのいた大部屋を通り抜けて北の通路に戻り、さらに西に進んだ先の部屋に入る。ここはアレッサの部屋。セーブポイントの隣の壁には真鍮の鍵が掛かっている。鍵を手に入れたら1階へ戻ろう。なお、部屋のあちこちを調べると、ヘザーがクローディアとの思い出を語る。また、机の上にはハリーの書いたメモが残されている。

◀壁の標本に混じって、真鍮の鍵がある。手に入れたら1階に戻ろう。

▶ベッドの上にはスケッチブックが。アレッサの描いた絵が見られる。

13 昔のままの教室を通る

教室

1階に戻ったら、鍵がかかって入れなかった扉へ進む。通路に入って角を曲がり、すぐ北の扉を抜けると広い部屋に出る。アレッサが通っていた学校の教室だ。ここではアレッサの机や教壇の上に置かれた担任の手紙を調べられる。ちなみに、担任のK・ゴードンの名前は『サイレントヒル』にも登場した。なお、この教室は通らなくても先へ進むことができる。

◀教室の真ん中にあったアレッサの机。ひどい悪口が書き込まれている。

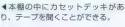
▶教壇の上には担任の手紙が。アレッサのことを心配していたらしい。

14 カセットデッキでテープを再生する

信者の部屋

教室を通り抜けると、西側に部屋が二つ並んでいるのが見える。このうち北側の部屋に入ると、本棚の中にカセットデッキがある。カセットテープを再生すると、ヴィンセントと信者の対話が聞ける。彼はクローディアを快く思っていないようだ。また、机の上の手紙には、ヴィンセントが教団を金のために利用していると書かれている。

◀本棚の中にカセットデッキがあり、テープを聞くことができる。

▶ヴィンセントに対する訴えの手紙。彼は金儲けしか考えていないらしい。

15 ベッドの上で女教皇のタロットを入手

クローディアの部屋

西側にあったもう一つの部屋に入る。クローディアの部屋だ。中ではクローディアの日記やアレッサがクローディアに宛てたバースデーカードなどが見られ、クローディアがアレッサとの友情をよほど大切にしていることが分かる。またベッドの上に<<女教皇>>のカードがある。これですべてのタロットが揃った。

◀ベッドの上でタロットの最後の1枚、<<女教皇>>を手に入れる。

▶本棚にはクローディアの日記が。アレッサへの気持ちに変わりはない。

16 集めたタロットを扉に当てはめる

アレッサの部屋

アレッサの部屋の奥の扉には仕掛けがあり、タロットカードを正しく並べないと開かない。このヒントはベッドの上にあるスケッチブックの中に描かれている。謎を解いてカードを並べると扉が開き、クローディアとヴィンセントが待つ地下の礼拝堂へと進めるようになる。最後の戦いに備えて、この部屋でセーブをしておこう。

◀アレッサの部屋にあるタロット仕掛けの扉。正しい位置に並べよう。

▶タロットの扉を抜け、地下にある隠された礼拝堂へ向かう。

Riddle【謎解き】 絵を読み解きタロットを並べる

EASY	NORMAL	HARD
一つだけ嘘の絵が混じっている以外には特に謎は隠されていないので、スケッチブックに描かれている絵の通りの位置にタロットを置いていけばいい。絵が何を示すのか分からなければ、アイテム画面で調べてタロットの絵柄を確認しよう。	スケッチブックに書かれた歌に、タロットの種類と置く位置が秘められている。歌の冒頭には、縦でも横でも1列中に3枚が置かれることがないことが示されているので、これを念頭に置いて、タロットの位置関係を割り出そう。詳細は176ページで。	スケッチブックにアルファベットが書かれているが、これはローマ数字を示す。どの数字にどのタロットが対応するかは、アイテム画面で調べれば分かる。ただし、嘘の情報として混じっているありえない数字は無視しよう。詳細は176ページで。

Demo　デモ

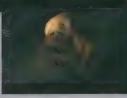
神の降臨

礼拝堂の扉を開くとヴィンセントとクローディアが押し問答をしている場に出る。あまりにも冒瀆的な言動に逆上したクローディアは、ヴィンセントを背後から深々と刺す。床に倒れながら、ヘザーに印章を使うように叫ぶヴィンセントだが、メトラトンの印章を取り出しても何の効力も発揮しない。そしてヴィンセントはクローディアにとどめを刺されてしまう。一方、全身に赤いアザのようなものが浮き上がり、苦しみ倒れるヘザー。神がもうすぐ復活してしまうのか？　なお、このあとクローディアを攻撃するか一定時間が過ぎてしまうと、神が生れ落ちてゲームオーバーとなる。

▲ヘザーを迎え入れるヴィンセント。彼の狙いは、ヘザーとクローディアの死だった。すべては思惑通りのようだが……。

◀クローディアにあっさりと背後から刺される。それでも印章を使うよう、ヘザーに叫ぶ。

▶ペンダントの中に入っていた赤い結晶を飲み、体内に宿っていたものを吐き出した。

教会最下層

17 「神」との戦い

ヘザーが父からもらったペンダントを使うと、中から赤い結晶が現れる。アグラオフォティスだ。これを飲み体内から肉塊を吐き出すヘザー。驚き慌てたクローディアは、肉塊を踏み潰そうとするヘザーを押しのけ、拾い上げて自分で飲み込む。クローディアの全身に赤いアザのようなものが浮き出る。苦しみもだえながらうずくまると、突然消え去り、後には大きな穴が開いている。その穴に飛び込むヘザー。地の底にはクローディアの死体が転がり、彼女から生まれた「神」が立ちはだかる。ヘザーに拒絶されたため下半身が不完全な状態だが、炎を操り、長い腕を振り回してくる。

The god 「神」

アクションレベル	体力
Easy	6000前後
Normal	8000前後
Hard	10000前後

攻撃	ダメージ
立ち状態腕振り攻撃	50
四つん這い状態腕振り攻撃	40
四つん這い状態頭突き攻撃	40
炎攻撃	30

対処方法

「神」が立ち上がっている時にはダメージを与えられない。ハンドガンを3発打ち込むと頭を下げるので、近づいて日本刀の突き攻撃でダメージを与えよう。詳しくは223ページを参照。

◀頭をもたげている時は打撃武器で攻撃できない。ハンドガンを打ち込んで、頭を下げさせよう。

◀炎攻撃は少し引き付けてから、円を描くように端から端へ駆け抜けてかわす。

RIDDLE TIPS

『サイレントヒル3』に散りばめられた数々の謎。
難易度ごとにこれらの謎解きを解説していこう。

【シェイクスピアの謎かけ】

シェイクスピアの物語を理解して考える

本屋の奥の扉には鍵がかかっていて、先に進むには謎を解く必要がある。この謎解きのヒントは、扉の横に貼られた紙に書かれている。ただし、この張り紙は扉と本棚の細い隙間に位置するので調べにくい。少しずつヘザーの向きを変えて調べるように。また、本屋の中に落ちているシェイクピア全集を拾い、本棚に正しく並び替えて背表紙を見ると正解の番号が分かる仕組みになっている。張り紙に書かれているヒントを解き明かして、正しい並び順を見抜こう。これで判明した番号を奥の扉に入力装置で打ち込めば、先に進めるようになるのだ。

◀本棚の間にバラバラとシェイクスピア全集が落ちている。すべて拾っておこう。

▶本の謎をといて正解の番号が分かれば、奥の扉に入力することで先に進める。

◆本の並べ方を見抜く

EASY

ほかの難易度とは異なり、落ちているシェイクスピア全集は2冊だけ。残りの3冊は初めから本棚に入っている。そのため、逆に本棚の調べる場所に特徴がなく、気づきにくい。本を入れる場所は本が落ちていた場所の真横にあたるので、拾ったら一歩進んで横を向くようにすると見つけやすいだろう。本の並べ方は、全集の巻数順でいい。これで並んだ背表紙を見ると手書きの4ケタの数字が完成する。あとはこの数字を奥の扉に入力すればいい。

◀床に落ちている本は2冊だけ。本が落ちているすぐ横の本棚を調べよう。

▶最初から3冊が本棚に収まっている。その合い間に残りの2冊を入れよう。

NORMAL

奥の扉の向かって右側を調べると、張り紙を読める。内容はマクベスの冒頭からの引用だが、本の並べ方のヒントになっている。正しい順番に並べるのは間違いで、むしろ間違った順番に並べて正解を作り上げるということを示している。つまり、本棚に並べる順番は、正しく巻数順に並べるのではなく、背表紙に書かれた数字が判別できるように並べればいい。シェイクスピア全集5冊をすべて拾い上げ、いろいろ並べ替えて試そう。尚、数字はランダム。

正しいは間違い、間違いは正しい
並べよ、その本、狂えるように

◀巻数順ではなく、4ケタの数字が完成するように、あれこれ並べ替えてみよう。

この難易度の謎解きでは、それぞれの本にシェイクスピアのどの物語が収録されているのか、知っておく必要がある。あらかじめ、アイテム画面で1冊ずつ調べおこう。ただし、各物語の内容までは分からないので、別項にまとめてある。

①の部分には特に意味は無い前置きで、『サイレントヒル3』のプレイヤーに対しての問いかけだ。

②の部分は、本を左から順に並べていくという意味。また③の部分により、一番目に並ぶのは「偽りの狂気」を演じた「ハムレット」、つまりシェイクスピア全集4となる。

④の部分、死を演じたのは「ロミオとジュリエット」なので、棚の2番目はシェイクスピア全集1。

⑤の「愛するものを手にかける」という部分は「オセロー」の内容。ただし「白と黒とに逆転する遊び」は盤上ゲームの「オセロ（＝リバーシ）」のことを表している。ちなみに「オセロ」の名前は「オセロー」から取られているのは有名な話。これで棚の3番目はシェイクスピア全集5になると分かる。

⑥の部分は「リア王」を表し、シェイクスピア全集2のこと。また⑦の「血にまみれた王座」は「マクベス」のこと。つまり、シェイクスピア全集3の内容を表している。ここまでで本の並びが41523の順となるが、まだ正解の番号ではない。⑧の「復讐者」は「ハムレット」を表し、「二度の血を流し」は「ハムレット」の数字を2倍することを表している。同様に⑨の部分は「ロミオとジュリエット」の数字を3倍、⑩は「マクベス」を削除することをそれぞれ表している。よって、残る数字は8352となり、この番号を入力すれば先に進めることになる。

なお、リドルレベルがHardの場合のみ暗証番号は変化しないので、正解を知っていればわざわざ本当に並べてみる必要はない。

HARD

ここにあるのは悲劇だ
汝の名は役者か観客か
いずれにしても結末は変えられぬ
どいつもこいつも死に往くのみだ 1
一番目の言葉は左手にあった 2
それは偽りの狂気だ、狂気に踊る男だ
聞けぬ言葉を聞き、愛する者を墓場へ
あるいはそれこそ真実の狂気か 3

死を偽り演じた者も同じに
そう、真実の死を迎えるのみ
名前なき恋人を殺し、
悲しみに張り裂けた胸をつくのだ 4)
偽りが真実を招き寄せるのか
真実が偽りの仮面を被るのか
ああ、ああ、哀れなる者よ
ただ偽りのまま、終演は迎えられぬのか
なぜ、そうも人は死を望むのか
愛するものを手にかけるのか
真実と偽り、生と死だ
白と黒とに逆転する遊びだ 5
甘言より大切なのは
愛に満ちた沈黙ではないのか 6
血にまみれた王座より
平穏なる眠りではなかったのか 7
一人の復讐者は二度の血を流し 8
二人の若者は三度の涙を流す 9
三人の魔女はかくして姿を消した
そして残るは四つの鍵だけだ 10

ああ、ああ……
ここにあるのは悲劇だ
汝の名は役者か観客か
運命の操り人形にも
檻の外の傍観者にも
変えられるものは何一つない

◆解答 8352

1 ロミオとジュリエット

対立する家の若者、ロミオとジュリエットは互いに惹かれあう。二人に反対する家人を、仮死状態となってあざむこうとするジュリエットだが、裏目に出てしまう。

2 リア王

リア王は、甘い言葉を並び立てる長女と次女に財産を分け与え、寡黙を通した末娘を追放する。しかし、上の2人の娘はリア王を冷遇しだし、末娘のもとに身を寄せる。

3 マクベス

3人の魔女と出会い、王位継承を予言されたマクベスは謀殺を繰り返す。その手を血に染めてついに王座に就くが、殺した者達の亡霊を見るようになり、正気を失っていく。

4 ハムレット

ハムレットは毎夜現れる父の亡霊から、殺したのは現在の王だと告げられる。乱心したふりをして、父を殺し母を奪った叔父である王に復讐する機会を狙うが……。

5 オセロー

嫉妬深い部下の口八丁を信じてしまい、妻のデステモーナを自分の手で絞殺してしまうオセロー。謎解きではこの物語よりも、「オセロ」ゲームのほうが深く関係している。

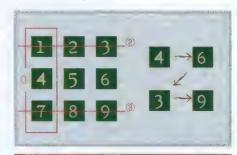
病院2階の暗証番号

ボタンを押す順番は、数字に隠される

表の病院2階で東廊下から西へ抜けるには、扉の入力装置に4ケタの暗証番号を入力しなければならない。この暗証番号について、廊下の突き当たりの壁に貼られているタイプライターで打たれたメモがヒントになっている。リドルレベルによってヒントの内容が異なるのだが、どれも入力装置と見比べながら考えることで解決する謎かけになっている。この縦3列、横3列で構成されている入力装置を見て、ヒントの言葉をどのようにとらえるかが、数字を絞り込むための有力な糸口となる。

EASY

押す、右2つ移動、①
押す、上1つ移動、②
押す、下2つ移動、③
押す、扉が開く

最初の数字を考えよう。まず、左の列でないと①の「右2つ移動」できない。また「上1つ移動」できるので、②で上の列を除外する。このあと「下2つ移動」できるので、③で下の列を除外。つまりスタートは4。あとはヒント通りに動かそう。

◆解答 4639

NORMAL

一つ目の数字は二つ目より大きく
二つ目の数字は三つ目の二倍
三つ目の数字は四つ目より小さく
四つ目の数字は一つ目の半分だけ

各ケタの数字の大きさをヒントに基づいて比較し、組み合わせを考える。2つ目の数字が3つ目の2倍なら、2つ目と3つ目の組み合わせはそれぞれ、

(2、1) (4、2) (6、3) (8、4)

のどれかになる。また、4つ目の数字が1つ目の半分になるなら、1つ目と4つ目も同じようにそれぞれ、

(2、1) (4、2) (6、3) (8、4)

の組み合わせになる。この2つの組み合わせ同士をさらに組み合わせた4×4通りから、1つ目が2つ目より大きく、3つ目が4つ目より小さいものを考えると、

(4､2､1､2) (6､2､1､3) (8､2､1､4)
(6､4､2､3) (8､4､2､4) (8､6､3､4)

の6つまで絞り込むことができる。

四つの数字はどれ一つ同じではなく
三つの数字は上の列ではなく
二つの数字は右の列ではない
一つの数字はそれが終わりの鍵になる

これまでに選び出した6つの組み合わせのうち、4つの数字がどれ1つ同じでないため、2がかぶる（4、2、1、2）と、4がかぶる（8、4、2、4）は条件を満たさないことになる。残りの組み合わせは、

(6、2、1、3) (8、2、1、4)
(6、4、2、3) (8、6、3、4)

の4種類。また、3つの数字が上の列ではない、つまり1、2、3、の数字のうちどれかが2つ以上入っていてはいけないので、(6、2、1、3)、(8、2、1、4)、(6、4、2、3)も除かれる。残るは、

(8、6、3、4)

だけ。この組み合わせは、2つの数字が右の列、つまり3､6､9ではないという最後の条件も満たしている。

◆解答 8634

HARD

入力装置を顔に見立てて考える。①の場合、向かって左側の目を押すことになるので、相手の右目から始まることを示す。つまり最初の数字は4であることがわかる。

②の部分の場合は、相手の「舌を噛み千切」り「唇に食らいつく」ので入力装置の口に当たる部分を押すことを示している。つまり、2つ目の数字は8ということになる。

③の場合、「桜色に染まる頬」が3番目の数字を表している。頬に当たる部分なのだが、これだけでは左右が確定しないので、7か9のどちらかまだ分からない。保留する。

先に4番目の数字を考えてみる。④を見ると「言葉を囁いてきた」のは相手の左耳に対してだと分かる。入力装置の左耳に当たる部分は6。これが4番目の数字となる。

⑤の場合「頬に触れる唇を這い上げて」より、「頬」からそのまま動かして「左耳」に移っているので、左右はそのまま。つまり、左頬の部分なので3番目の数字は9。

▲正しい暗証番号を入れるには、廊下の張り紙の謎を解かなければならない。入力装置の数字の配置と照らし合わせよう。

青い硝子玉のような無垢な瞳
君はいつだって僕を見ているし
僕もいつだって君を見ている
ああ、あまりに素直に、
美しく汚れないから
僕はつらいほどに切なく、
苦しいほどに嬉しくなる
僕は君を傷つけ、破滅していきたい
僕のこの思いを知ったら、
君はどう思うだろうか
ただ何も言わず微笑んでくれるだろうか
君の口からなら罵る言葉さえ、
真珠のように美しいだろう
口付けを交わすように、
君の顔に左手を添える
そして親指を君の眼窩へと
ぐいと押し込むのだ ①
不意に力強く、躊躇いもなく、
穴を穿つように
それはどんな感触だろうか、
ゼリィのようだろうか
僕は歓喜に打ち震えながら、
淫猥に掻き混ぜ、その血の
ぬるみを味わうのだ
君はどんな声をあげるのだろうか
潰された目から、
辰砂のように赤い涙を流して
痛い痛い、と叫ぶのだろうか
幾度交わしたか忘れるほどの
口づけの中で僕が狂おしいほどの
飢餓を思っていたことを君は知らない
君のその泣き叫ぶ声を飲み込むように、
今、僕は願いを果たし、
君の舌を噛み千切る
口紅を味わうように、唇に食らいつく 2
ああ、ああ、それは
どんなに幸福なんだろう
貪欲で意地汚い犬のように、
欲望が満たすのは
君の桜色に染まる頬も、僕は憧れていた 3
それは舌が蕩けるほどに旨いに違いない
僕はきっと癒され、幼子のように泣くだろう
君の柔らかな耳朶はどうだろうか
頬に触れる僕の唇を這い上げて
歯を立てたい 5
いつもタルトのように甘い言葉を
囁いてきた君の左耳に僕の
本当の想いを聞かせたい 4
偽りは無かったけれど
秘密は幾つも有った
ああ、君は僕をどう思うのだろうか
たぶん憎悪か恐怖なのだろう
僕が君を終演に至る苦痛へと誘うように
君が望むなら壊してくれても構わない
君が望むままに、
僕を壊してくれても構わない

◇ 解答 **4896**

死体安置所のメモ

ベッドに記された病名を読み解く

裏の病院の地下3階には、死体を寝かせたたくさんのストレッチャーが並び、奥に火葬炉がある。この火葬炉の中には1階で使用する火葬された鍵が隠されているのだが、ダイヤルロックの錠前で閉じられている。火葬炉のフタに書かれたヒントを元に、ストレッチャーと見比べて4ケタの番号を導き出すことができる。フタを開けて、火葬された鍵を手に入れよう。

◀リドルレベルHardでは、各ベッドに1つずつメモがある。

◀鍵のかかった火葬炉のフタには、ヒントが残されている。

EASY

このリドルレベルでは謎解きが発生しない。フタも最初から開いているので、火葬炉の中を調べるだけで鍵が手に入ることになる。

◀最初からフタが開いているので、謎を解くことなく鍵を手に入れられる。

NORMAL

このリドルレベルでは、火葬炉のフタを調べると引っかき傷が見つかる。この引っかき傷をI、II、III、IVの4種類のローマ数字と見なして、謎解きを考えることになる。また、このローマ数字は別の引っかき傷で縦3列、横4列に区切られている。ローマ数字の傷のある位置が実際にストレッチャーが置かれている場所と対応しているのだ。I～IVの傷の位置を覚え、対応する場所にあるストレッチャーの番号を確認してから、その番号をIから順に並べよう。こうして導き出される番号をダイヤルロックに入力すると、火葬炉のフタを開けられる。

◀火葬炉のフタにある引っかき傷がローマ数字になっていて、ベッドの順番を表している。

▶傷の位置にあるベッドを見て数字を控え、火葬炉に書かれたローマ数字の順番に並び替えよう。

HARD

1番のベッドのメモでは、「彼の趣味」で「殺した」と分かる。つまり、快楽殺人者であったことが示されている。

1番目のベッド
誰が殺したコマドリを?
それはスズメと皆が言う
人の苦しみ、彼の趣味
すする命は甘い蜜

2番ベッドのメモでは、「蔵」が冷蔵庫、「満ちて飽く」は満腹でないことが分からないことを表す。つまり過食症のこと。

2番目のベッド
空を忘れたフクロウは
座り陣取る蔵の前
満ちて飽く事忘れては
動くクチバシ、肉を食む

3番ベッドのメモでは、「草」は麻薬、「甘い幸せ」はそれで見る幻覚のことを表している。つまり、麻薬中毒だった。

3番目のベッド
ツグミ呑み込む草の香は
甘い幸せ抱かせる
溺れ溺れたそのツグミ
心腐りて死の淵に

4番ベッドのメモ。鍵が炉の中に隠されていることを暗示する。「扉は閉じたまま」とは火葬された鍵で開ける扉のこと。

4番目のベッド
鍵を隠したコマドリは
今はかまどのただの灰
今は空っぽ彼の場所
かくて扉は閉じたまま

5番ベッドのメモでは、「閉じた心」と「閉じた口」が心を閉ざして言葉さえ話さない状態、すなわち自閉症を表している。

5番目のベッド
言葉忘れたヒバリの子
一人望みて壁の中
閉じた心に閉じた口
誰も望まず檻の中

6番ベッドのメモでは、「選ぶ道」が羽ばたきをやめること、つまり自ら命を断ったことを表している。自殺者のこと。

6番目のベッド
絶える望みに選ぶ道
やめる羽ばたき白きハト
赤く染まるは白き羽
白く染まるは赤き頬

7番ベッドのメモには、ストーカーのことが書かれている。ヘザーに日記でつきまとったスタンレーを表している。

7番目のベッド

暗き望みのそのままに
人の心を踏みにじり
耳にささやく愛の歌
忍びうごめくヒワの影

8番ベッドのメモに書かれているのは、「天の声」を聞き、常に「囁き」神を乞う人のこと。すなわち狂信者を示す。

8番目のベッド

黒きカラスは祈り人
天の声聞く狂い人
止まぬ囁き、神を乞い
鈍く光るはそのまなこ

9番ベッドのメモでは、「心育たぬ」が未成熟な心を、「足りぬ言葉」が言語不明瞭な様子を示す。つまり、知的障害者。

9番目のベッド

心育たぬミソサザイ
足りぬ言葉を笑われて
されど動じぬ幼さよ
知らぬ汚れは幸いか

0番ベッドのメモには、「死すら喜」んで「悶えて」いる人間について書かれている。つまり被虐趣味を示している。

0番目のベッド

枷に囚わる甘美さに
その身、悶えて狂うトビ
死すら喜び求めつつ
落ちる赤き血、白く染む

火葬炉のフタに書かれたヒントはメモと併せて読むと、対応する死体の寝ているストレッチャーと、その数字を並べる順番が示されていることがわかる。①の部分は死を理解していない人、つまり知的障害者を表している。ストレッチャーの数字は9になる。「天」とは数字の順番を示している。

②の部分の「想い焦がれる狩猟者」はストーカーのこと。ストレッチャーの数字は、7になる。「土の中」のくだりが数字の順番だ。

③の部分の「満ちぬ胃袋」は過食症のことで対応する数字は2。「空」が数字の並ぶ順番を意味する。

④の部分では、「笑いすする血」と「地獄」が快楽殺人者のことを表す。ストレッチャーの数字は1。また、「地獄」がその位置も示している。

数字の順番を見比べると、上から順に「天」、「空」、「土の中」、「地獄」となる。この順にストレッチャーの数字を並べ直すと、正解は9271と導かれる。

死すらわからず身を焼し
天に召される白き人
祈る言葉も胸になく 1
想い焦がれる狩猟者は
今はその身を火に焦がす
遠き息吹も土の中 2
重きその身は燃え尽きて
風になりては空に舞う
満ちぬ胃袋、今は雲 3
笑いすすった血の味が
彼を導く地獄門
永久に焼かれよ、その心 4
灰に還るは四死体
かくて扉は開かれる
かくて扉は開かれる

◆解答　9271

スケッチブックとタロット

タロットカードには一枚一枚に意味がある

教会の地下にあるアレッサの部屋には、奥に開かない扉がある。ここが最後の謎解きの場所だ。この扉では教会内で集めた5枚のタロットカードを正しく並べることで、扉が開くようになる。並べ方のヒントは、同じ部屋のベッドの上に置かれたスケッチブックに書かれている。またその内容はリドルレベルで異なっている。タロットカードの絵柄を、アイテム画面で確認しておくといいだろう。

▶スケッチブックには、タロットカードの並べ方のヒントが書かれている。

◀アレッサの部屋の奥の扉で、正しい位置に集めたタロットカードを並べよう。

EASY

スケッチブックに描いてある絵は、タロットカードの絵柄とその位置を表している。関係ないように見える右中央の絵は、月のタロットの一部だ。この絵の通りにタロットを扉に配置しよう。

◆解答
中央に《夜の月》左上に《愚者》、右上に《O》、左下には《吊るされた男》、右下には《女教皇》

NORMAL

スケッチブックにヒントとして歌が書かれている。この歌には、タロットカードの絵柄の説明と位置関係が暗示されている。

①の部分に書かれている「まほうのおふだ」とは、占いに使うタロットカードのこと。タロットカードが扉を開く鍵になることと、全部で5枚あることを表している。

②の部分は、タロットを並べる上での基本法則。タロット置き場は縦3列、横3列に区切られているのだが、配置するときはどの縦列、横列にも最低1枚はタロットが置かれることになる。ただし、同列内に3枚が並ぶことはない。

③の部分では、「さかさま男」は《吊るされた男》のことを示している。アイテム画面でタロットを調べると、男がさかさまに吊るされている絵柄が見られる。「土の下」は下の列に位置することを意味し、「右にも左も、だれもない」ので下の段はこれ1枚だけということになる。また、左右にカードがないのだから、中央に置かれることも確定する。

とびらはガタガタ、開かない
なぜって？　ひみつがかくれてるから
それでも見たいと、思うなら
五まいもひつよう、まほうのおふだ ①
かざれる？　知ってる？　どうやるか
教えてあげるよ、どうするか
あなたが言うなら、おねがいと
ではまずさいしょの、おぼえてね
あのれつ、このれつ、どのれつだって
何かはいること、わすれずに
けれども三つは、おおすぎだから ②
さかさま男は、土の下
右にも左も、だれもない ③
しくしくないても、ほっとくの

お空の上には、お月さま
まんげつ、みかづき、ぷかぷかうかべ
きらきら光は、かんむりに
おバカの、あたまに、かざってあげる ④
神さま、おいのり、えらい人
わたしがきらいな、あれがすき
いっつも夜空を、見上げてる ⑤

たぶんね、これでね、わかるはず
わすれてなければ、だいじなことを
いちおう、わすれたときのため
ヒントをあげるね、さいごの一つ
こわくてきらいな、夜のあれ
左にあるから、気をつけて
ナイフをもたないてのほうに ⑥

でもでもホントに、開けちゃうの？
きっとね、あぶない、とびらのむこう
やめよう、あそぼう、ここにいて
でないと、わたしはまた一人きり

④の《月》は「空の上」なので、上の列に置かれる。また、「おバカの、あたまに」来るので《月》が《愚者》の上に位置することもわかる。

⑤に書かれている「神さま、おいのり、えらい人」は《女教皇》のことを表す。「夜空を、見上げてる」から上の列には位置しないことがわかる。ただし、下の列には《吊るされた男》しか置かれないはず。つまり、中央の列であることが確定する。「夜空」にあたるのは《月》か《夜の目》だが、《月》の下は《愚者》と決まっていて置くことができない。よって、《女教皇》の上は《夜の目》になる。

⑥の「きらいな、夜のあれ」が《夜の目》であることは《女教皇》のヒントからもわかる。つまり《夜の目》と《女教皇》は左の列に並ぶとことになる。《月》と《愚者》は右か中のどちらかになるわけだが、最初に「全ての列に最低一枚はある」と説明されているので、最終的に右の列で確定する。

◆ 解答　左上に《夜の目》、左中央に《女教皇》、右上に《月》、右中央に《愚者》、中央下に《吊るされた男》

HARD

スケッチブックに書かれたアルファベットを、ローマ数字と見なす。「4つはうそ」なので、ローマ数字とまったく関係ない4つを除外。また、「本当の中にもすこしだけうそをまぜている」ので、関係ないアルファベットも除外する。なお、数字とタロットの対応はアイテム画面で調べるといい。ちなみに17は《星》の数字だが、手に入らないので無視。

5つは本当で4つはうそ
本当の中にもすこしだけ
うそをまぜている

[illegible]	「II=2」、《女教皇》
[illegible]	「XXII=22」、《夜の目》
[illegible]	「XVII=17」、これに対応するタロットはない
[illegible]	「MXX=1020」、これに対応するタロットはない
[illegible]	「=0」、《愚者》
[illegible]	「XVIII=18」、《月》
[illegible]	「XII=12」、《吊るされた男》
[illegible]	「CXXII=122」、これに対応するタロットはない
[illegible]	「CCXI=211」、これに対応するタロットはない

◆ 解答　左上に《女教皇》中央上に《夜の目》、中央に《愚者》、右中央に《月》、左下に《吊るされた男》

［シークレット＆マニアックス編］

■自分のプレイ内容が詳細に判定される

ゲームクリア後に表示されるリザルト画面では、総プレイ時間、取得アイテム数、射撃武器で倒した敵の数などその回のプレイ内容が詳細に表示される。プレイヤーのプレイ傾向がしっかりと記録されているのだ。また、リザルト画面はセーブしておけば、いつでも確認可能となっている。何度もクリアにチャレンジして、自分のプレイ内容を比べてみるのも楽しいだろう。リザルト画面の各項目ごとの見方は次ページを参照してもらいたい。

さらにその回のプレイで、「隠し武器」や「追加コスチューム」などの出現条件［→P.180］を満たした場合は、そのことが報告される。

また総合ランクとなる「RESULT RANK」で70点以上を出すと、武器がパワーアップするなどのごほうびが用意されている。条件はずいぶん厳しいが、腕に覚えのある人はチャレンジしてみよう。

■「RESULT RANK」70点以上の特典

総合ランクで70点以上を獲得すると、隠し武器の「火炎放射器」の炎のリーチが1段階長くなる。威力は同じだが射程が伸びることで、より扱いやすくなるのだ。さらに85点以上獲得で2段階、100点満点だと3段階までパワーアップする。100点獲得は相当厳しいが、隠し武器を使っても達成可能な85点以上のラインなら、十分狙える範囲だろう。

◆火炎放射器のリーチ

70点以上85点未満	1段階長くなる
85点以上100点未満	2段階長くなる
100点満点	3段階長くなる

◀火炎放射器の炎は始めはこのくらいのリーチなのだが……。

▶70点以上を獲得して1段階リーチが伸びるとこのくらいになる。

■究極のプレイ内容には3つの特典が付いてくる

総合ランク100点、つまり★100個を獲得すると3つの特典が用意されている。火炎放射器の攻撃力アップ、ビームセーバーのリーチが長くなる、追加コスチュームのパスワードが表示される、の3つだ。さすがに100点満点を出すための条件は厳しいので、いくら特典があるからといって、万人にお勧めできるものではない。右ページに掲載してある各項目で、それぞれ最高の★数をマークするようにプレイすれば、その合計が100点となるのだが、口でいうほど簡単でないのは一度でもゲームをプレイした人ならご存じのはず。どうしても達成したい人は「RESULT RANK100点を目指す最短フローチャート」［→P.184］を参考にしてみよう。

◆「RESULT RANK」100点の特典

火炎放射器	次のプレイ時より攻撃力が通常より増加する
ビームセーバー	次のプレイ時よりリーチが通常よりも長くなる
追加コスチューム	100点満点だけのパスワードが表示される

◀がんばれば80点以上は達成できる。ただそれ以上となると、相当厳しくなる。

リザルト画面の見方

リザルト画面の各項目の詳細は、以下の通り。特に注意したいのは、「Clear Time」の項目だ。このクリア時間の加算方法は実際のプレイ時間とは異なり、イベントデモなどの時間は含まれていない。セーブポイントでセーブをしたときに記録されている時間と同じ加算方法となるので、セーブをする際は目安にするといいだろう。

Ending type
今回クリアしたエンディング名

Normal	普通のエンディング
Possessed	ダグラス殺害エンディング
Revenge	UFOエンディング

Action Level
今回のプレイで選択したアクションレベル

Easy	★
Normal	★★★
Hard,Extreme	★★★★★

Riddle Level
今回のプレイで選択したリドルレベル

Easy	★
Normal	★★★
Hard	★★★★★

Clear Time
今回のプレイでのクリア時間

3時間以内	★★★★★★★★★★
4時間以内	★★★★★
6時間以内	★★★
8時間以内	★★
16時間以内	★
16時間以上	

経過時間のカウント
経過時間の加算は、ゲーム中の以下の状態の時に行われる。「プレイヤーを操作できる状態の時」、「メニュー画面を開いている状態の時」、「1枚絵表示中でカーソルを操作できる状態の時」、「パズルを解いている時」。ただし、各ボス戦のクリア時間(killed time)の加算は、『プレイヤーを操作できる状態の時』のみ行われる。

Sprit worm kill time
スプリットワームを倒すのに要した時間

2分以内	★★
4分以内	★
4分以上	

Missionary kill time
ミショナリーを倒すのに要した時間

2分以内	★★
4分以内	★
4分以上	

Leonard kill time
レナードを倒すのに要した時間

3分以内	★★
6分以内	★
6分以上	

Memory of Alessa kill time
メモリー・オブ・アレッサを倒すのに要した時間

3分以内	★★
6分以内	★
6分以上	

The god kill time
「神」を倒すのに要した時間

8分以内	★★
16分以内	★
16分以上	

Clear number
これまでのゲームクリアの回数

1回	★
2回	★★★
3回以上	★★★★★

Save & Continue number
今回のプレイでのセーブ回数とコンティニュー回数の合計

0~2回	★★★★★
3~5回	★★★★
6~10回	★★★
11~20回	★★
21~30回	★
31回~	

Item number
今回のプレイでの取得アイテム数(隠し武器とマップは含まれない)

取得数5個につき…★
※MAXは★×20
(100個以上取得)

Extra weapon number
今回のプレイでの取得隠し武器数

ビームセイバー	★
火炎放射器	★
金パイプ	★
銀パイプ	★
無限サブマシンガン	★

Defeated Enemy By Shooting
射撃による殺害数(射撃でとどめを刺した敵の数)

5体につき…★
※MAXは★×15
(75体以上殺害)。射撃にカウントされる武器は「ハンドガン」、「ショットガン」、「サブマシンガン」、「無限サブマシンガン」

Defeated Enemy By Fighting
打撃、蹴りによる殺害数(打撃でとどめを刺した敵の数)

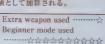
5体につき…★
※MAXは★×15(75体以上殺害)。打撃にカウントされる武器は、射撃武器およびヘザービームを除くすべての武器と蹴り

Total Damage
今回のプレイでプレイヤーが受けた全ダメージ量

500pts以内	★★★★★
1000pts以内	★★★★
1500pts以内	★★★
2000pts以内	★★
2500pts以内	★
2500pts以上	

※プレイヤーの残り体力より大きいダメージを受けた場合でもダメージ値そのものが加算される。穴に落ちて死亡した場合は、そのときの残り体力がダメージ値として加算される。

Take off point
今回のプレイでの減点対象(RANKはマイナスされる)

Extra weapon used	☆
Beginner mode used	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

※Extra weapon used は、隠し武器を装備しただけでは減点にはならず、それを使用した時点で減点となる。Beginner mode used は、EXTRA OPTION 画面でこれを選択した時点で減点。

RANK
総合ランク。上記各項目で獲得した★の合計。大きな星1個につき星10個に相当。最大100点。(ただし、★の合計がマイナスだった場合は0と見なす)

追加要素一覧

■ Extra New Game をプレイすれば隠し要素が増えていく

ゲームを一度クリアするとタイトル画面に「Extra New Game」の項目が追加される。次回新しくゲームを始める際に、この「Extra New Game」から開始することで、隠し武器やイベント、追加エンディングといった様々な追加要素を楽しめるようになる。ただし追加要素にはそれぞれ出現条件が設けられているので、その条件を満たさないと出現することはない。以下に追加要素の一覧表を載せておくので、まだ出していないものがあれば条件を確認してぜひとも出現させてみよう。何度でもゲームを楽しめること請け合いだ。

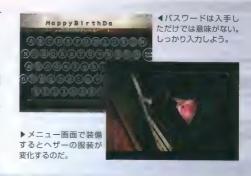
◆ゲームクリア後の追加要素

種類	条件	効果
Extra New Game	1周目をクリアする	これを選んでゲームを開始することで、様々な追加要素がプレイ可能になる
Extra Costume	1周目をクリアする	この画面に入り、パスワードを入力することにより、追加衣装を入手可能
Action Level Extreme	アクションレベルHardをクリアする	アクションレベルHardより難しい、アクションレベルExtreme 1が登場する
武器「ビームセーバー」	Extra New Gameから始める。1周目をクリアした時のRESULTで、"Defeated enemy by fighting"の数が"Defeated enemy by shooting"以上であるか、あるいは2周目をクリアする	ビームセーバーを入手可能に［→P.031］
武器「火炎放射器」	Extra New Gameから始める。1周目をクリアした時のRESULTで、"Defeated enemy by fighting"より"Defeated enemy by shooting"が大きいか、あるいは2周目をクリアする。	火炎放射器を入手可能に［→P.031］
武器「無限サブマシンガン」	Extra New Gameから始める。The Godとの戦闘時、打撃武器（ナイフ、鉄パイプ、銀パイプ、金パイプ、モール、日本刀、ビームセーバー、スタンガンのいずれか）でとどめをさす。	無限サブマシンガンを入手可能に［→P.030］
武器「ヘザービーム」	Extra New Gameから始める。RESULT時に敵殺害数の累算（過去のプレイも含める）で333体以上の敵を殺している	ヘザービームを使用可能に［→P.209］
下水道の女神	Extra New Gameから開始する	「下水道の女神」のイベントが発生。童話「金の斧、銀の斧」のパロディ［→P.069］
汚いトイレ	『サイレントヒル2』あるいは『サイレントヒル2最後の詩』のセーブデータがメモリーカードスロット1のメモリーカードの中にある状態でハードを起動する。1度、この上記チェックが有効になった後は、以後、常に有効になる	「汚いトイレ」のイベントが発生。「サイレントヒル2」で起きた同種イベントのパロディ［→P.045］
マリアという女	同上	「マリアという女」のイベントが起きる。「サイレントヒル2」で出てくるマリアがどういう存在だったのかの暗示［→P.123］
ダグラス殺害エンディング	Extra New Gameから開始。「神」を倒した時点で、敵から受けたダメージのトータルに、敵殺害数の10倍を加算し、教会の「懺悔する女」で「許す」と答えた場合、さらに1000ptsを加算する。そのトータルが4000ptsを超えていること	追加エンディングである「ダグラス殺害エンド」が起きる［→P.182］
UFOエンディング	Extra New Gameから開始。「ヘザービーム」あるいは「セクシービーム」で敵を30体以上倒し、かつ、何も装備していない状態（つまりビーム装備状態）でアパートに入り、アパートの自分の家（部屋）にたどり着く	追加エンディングである「UFOエンド」が起きる［→P.182］
ダグラスおまけ衣装	タイトル画面でExtra New Gameを選択した状態でコナミコマンド（上上下下左右左右◎✕）を入力してゲームを開始	アクションレベルとリドルレベルは通常通りの選択でOK。ゲーム開始時に、いつもと違う効果音がなっていれば成功。
Bullet Adjust	ゲームを1周クリアするごとに+1。MAXは×5。Extra Optionでゲーム中の弾の入手量を1～5倍に調節できる	弾の入手量を最大5倍まで増やせる
Life Display	アクションレベルHardをクリア	プレイヤーの体力（黄）、プレイヤーのスタミナ（緑）、及びアンプルの効果持続状況（オレンジ）、プレイヤーの束縛状態（紫）が表示される
Beginner Mode	初期値を0pointとし、アクションレベルEasyで一度Game Overになると4point加算、NormalでGame Overになると1point加算とし、この合計が12point以上	攻撃力が5倍に、受けたダメージが1/5に、弾薬の取得数が2倍になる。RESULTの評価は下がる

追加コスチューム

一度ゲームをクリアすると「Extra New Game」と同じくタイトル画面に「Extra Costume」の項目も追加される。ここで特定のパスワードを入力すれば、いろいろなコスチュームを獲得可能。なおパスワードは自分で入手していなくても、正確なパスワードさえ入力すればどのコスチュームも獲得できるようになっている。

◀パスワードは入手しただけでは意味がない。しっかり入力しよう。

▶メニュー画面で装備するとヘザーの服装が変化するのだ。

シャツ "Heather"

paSSward［パスワード］

HappyBirthDay

入手条件　New Gameから始めてクリアすると、RESULTで表示される。

シャツ「四角頭」

paSSward［パスワード］

PutHere2FeelJoy

入手条件　敵の殺害数がトータルで10以下でノーマルエンドをクリアする。殺害数にはボスも含まれるので、ボス以外は５匹までしか倒せない。

シャツ "Don't touch"

paSSward［パスワード］

TOUCH_MY_HEART

入手条件　Extra New Gameから開始して、病院表のロッカールームにあるファッション雑誌を読む［→P.124］。

シャツ "zipper"

paSSward［パスワード］

Shut_your_mouth

入手条件　なし

変身コスチューム

paSSward［パスワード］

PrincessHeart

入手条件　Extra New Gameから始めてクリア。これを装備していると、「ヘザービーム」が「セクシービーム」に変化する［→P.209］。

?

paSSward［パスワード］

?

入手条件　リドルレベルEasy、Normal、Hardの３つ全部をクリアすると、RESULTで表示される。

?

paSSward［パスワード］

?

入手条件　アクションレベルExtreme Xでゲームをクリアする。

?

paSSward［パスワード］

?

入手条件　RESULT時にRANK100点を取ると、RESULTで表示される。

シャツ「五光」

paSSward［パスワード］

?

入手条件　Extra New Game、かつ、リドルレベルHardで始め、教会の図書室に行くと、本棚のあちこちにパスワードのための謎かけのメモがある。

教会の図書室では本棚にパスワードのヒントが散りばめられている。ここでは答えを明かすことはできないので、右のメモを参考に自分で謎解きに挑戦してもらいたい。どれもヘザーが幼い頃に読んだことのある本に関係しているようだが……。

教会の図書室のメモ

- ■目覚めの前に語られる秘密 新たなる変化の誕生
- ■数字の間にいるのは 初めから終わりまでいない
- ■全部で十四のボタン だから一つはいつも二つ
- ■一つ目の数字は ？
- ■二つ目の数字は ？
- ■三つ目の数字は 「獣の王と豊穣の神」
- ■四つ目の数字は 「騎士と小姓の代理人」
- ■五つ目の数字は 「ラピス・ラズリあるいはトルコ石」

追加エンディング

このゲームでは全部で3種類のエンディングが用意されている。最初にクリアした時は必ずNormalエンドになるのだが、2回目以降にExtra New Game から開始して、それぞれの条件を満たしていればさらに2種類のエンディングを見ることができる。ダグラス殺害エンドはリザルト画面のエンディングタイプが「Possessed」と表示される。一方、シリーズのお約束ともいえるUFOエンドのエンディングタイプは「Revenge」となっている。どちらも最初から狙ってプレイしていれば、それほど厳しい条件ではないので、チャレンジしてみよう。

ダグラス殺害エンディング

なんとか「神」を倒したものの実はヘザーの体が乗っ取られてしまっていた、という設定のバッドエンディングだ。発生条件は「神」を倒した時点で、敵から受けたダメージのトータルに、敵殺害数の10倍を加算。さらに教会の「懺悔する女」のイベントで「許す」と答えた場合、1000ptsを加算し、そのトータルが4000ポイントを超えているというもの。アクションレベルをEasyにしてプレイすれば、ヘザーの体力が400ポイントに設定され、条件を満たしやすいだろう。仮に100体の敵を倒した場合、それだけで1000ポイントが加算されるので、できるだけ多くの敵を倒しながら進むと良い。

▲エンディングタイプの「Possessed」は「取り憑かれた」という意味。本当は見たくないバッドエンディングなのだが、狙ってクリアすれば見ることはできる。

UFOエンディング

シリーズのファンにはお約束となっているUFOエンドもしっかりと用意されている。条件は「ヘザービーム」あるいは「セクシービーム」で敵を30 体以上倒し、かつ、何も装備していない状態（つまりビーム装備状態）でアパートに入り、アパートの自分の家（部屋）にたどり着くというもの。何も装備していない状態の判定場所が自分の家ではなく、アパートに入るところなので間違えないようにしよう。「ヘザービーム」では攻撃力が低いので、「セクシービーム」で挑戦すれば簡単に条件を満たすことができるだろう。これまでのファンの期待を裏切らない内容となっているので、ぜひとも自分の目で確認してみよう。

▲アパートに入るといきなりぶっ飛んだイベントが発生。ゲームの雰囲気とはひと味違う、シュールでハイテンションなイベントなので、見る前にそれなりの覚悟が必要。

エクストリームモード

アクションレベルHardを見事クリアすると、より難易度がアップしているアクションレベルExtreme1が登場する。その内容は以下の通り。エクストリームだけで全10段階まで用意されている。ExtremeXをクリアすると追加コスチュームのパスワードを獲得できる。

Extremeの特徴

- **体力、スタミナが低下する**
  Normalより50%低い
- **被ダメージ量が多くなる**
  Extreme 1でHardの2割UP、Extreme Xでは3倍
- **索敵範囲レベルが低下する**
  Easyより30%低い
- **束縛時間が長くなる**
  Extreme1でNormalの2.2倍、Extreme XではNoamalの4倍
- **敵の体力はHardと同じ**

◀見た目はHardまでと変わらないが、細部の条件が厳しくなっている。

◀ExtremeはXまであり、タイトル画面でレベル選択が可能。

Extra Option

ゲームをクリアしたり、ある特定の条件を満たすことでOptionに新しい項目が追加される。Option画面が表示されているときに、L1かR1ボタンを押すとさらに細かい設定ができるExtra Option画面に切り替わる。このExtra Optionにはある条件を満たすことで最大3つまで項目が追加されるのだ。各項目は以下の通りだが、自分の体力やスタミナが表示されるLife Displayはマニアックな攻略を目指す人には欠かせない機能。入手弾薬を調節できるBullet Adjustも便利な機能だ。

◀意外と知らない人も多いExtra Option。画面表示の微調整が可能となっている。

Beginner Mode

アクションレベルEasyで一度ゲームオーバーになると4ポイント加算、またNormalでゲームオーバーになると1ポイント加算とし、この合計が12ポイントを超えると出現。攻撃力が5倍に、被ダメージが 1/5 に、取得弾薬数が2倍になる。ただし、このモードを選択してクリアするとリザルトでの評価は下がる。

Bullet Adjust

ゲーム中の弾薬の入手量を1〜5倍に調節できる機能。ゲームを1度クリアするとExtra Optionに追加される。以後クリアするごとに弾薬調整量が+1ずつ増えていき、最大でデフォルトの5倍まで設定可能になる。弾薬の残量を気にすることなく射撃武器を使え、リザルトでの減点対象とはならない。

Life Display

アクションレベルHardをクリアすると、自分の体力やスタミナの残量ゲージを表示することができるようになる。プレイヤーの体力は黄、スタミナは緑、アンプルの効果持続状況はオレンジ、束縛状態は紫だ。体力が少ないことに気づかずに死ぬことや、スタミナ切れを防ぐことができる上級者向けの機能。

RESULT RANK★100点！を目指す最短フローチャート

ここでは100点攻略に向けた最短のフローチャートを掲載する。ゲームクリアに直接関係のないイベントは省略し、最低限必要な要素だけを載せてある。また★100個取得条件は右に示した通りだが、これを満たすための前提条件として、3回以上クリアをしているセーブデータが必要となる。

チャートにクリーチャーや補給アイテムのアイコンが入っているところは、そのクリーチャーを倒すか、アイテムを獲得するということを示す。目安として倒す必要のある150体のクリーチャーを載せてあるが、打撃武器と射撃武器の数の振り分けは各自で調整してほしい。またゲーム内時間で3時間以内にクリアするための目安となるTIMEが、各所に入っている。ボスを含む各クリーチャーの倒し方は、P.210〜のクリーチャーリストを参照してもらいたい。さらにセーブするポイントが2ヵ所記されているが、これはやりやすい場所に変更しても構わない。

◀2回しかセーブできないが、セーブデータをロードし直せば何度でもチャレンジできる。

★100個獲得条件

アクション&リドルレベル．Hard
クリア時間　3時間以内(ゲーム内時間)
スプリットワーム戦　2分以内
ミショナリー戦　2分以内
レナード戦　3分以内
メモリー・オブ・アレッサ戦　3分以内
「神」戦　8分以内
クリア回数　3回以上
セーブ回数とコンティニュー回数の合計　2回まで
取得アイテム数　100個以上(地図、隠し武器は含まない)
取得隠しアイテム数　5個(ビームセイバー、火炎放射器、金・銀パイプ、無限サブマシンガン)
射撃武器による敵殺害数　75体以上
打撃武器による敵殺害数　75体以上
トータルダメージ　500pts以内

※隠し武器は使わない、ビギナーモードを選択しないことが条件

射撃武器でとどめを刺したい敵

基本的にどのクリーチャーも打撃武器のみで倒せるようになっているが、最低75体は射撃武器で倒さなければならないのが★100個の条件。ここでは主にショットガンで倒しやすいクリーチャーに関して触れておくので参考にしてほしい。

クローサー	ショットガンでダウンさせ、ダウン後もショットガンで追い撃ち
ナムボディ	至近距離からならショットガン2発で倒せることもある
ペンデュラム	飛行中は至近距離からショットガンで撃ち落とす
インセインキャンサー	スタンガン2発、2度のダウン中に蹴り12回、最後にショットガン
スクレイパー	うまく横や後ろからショットガンを当てれば1、2発で倒せる

「Extra Option」を最大限活用する

あくまで初期設定でクリアを目指すのも男らしいが、利用できるものは最大限活用するのもまた立派な戦略だ。OptionとExtra Optionの特定の項目を設定し直すだけで、冒険が格段にしやすくなる。Brightness Levelを上げることで、画面が明るくなりライトオフの状態でも周りが見渡せる。またLife Displayは必須機能といえるが、アクションレベルHardをクリアしていないと表示できない。Bullet Adjustは最高設定にして弾切れの不安を払拭しておきたい。

Brightness Level	LEVEL7にすればライトをオフにしてもある程度は周りを見渡せる。敵と戦う時はラジオはもちろん、ライトもオフにした方が気づかれにくい。
Life Display	オンにしておけば体力ゲージだけでなく、スタミナゲージや硬直ゲージも表示される。常にヘザーの状態を把握しておける。
Bullet Adjust	ゲームを4回クリアすればデフォルト×5まで設定可能。当然、弾薬が多い方が楽に進める。

【ショッピングモール】

ダグラス登場イベント

↓

女子トイレ

女子トイレから外に出て「無限サブマシンガン」入手する。

↓

ブティック

「ハンドガン」入手。

↓

1階通路

ショッピングモールの地図を入手して、階段で2階に。

↓

2階通路

↓

ヘレン・ベーカリー

「トング」と「火炎放射器」を入手後、元来た道を引き返す。

↓

2階通路

突き当たりの扉を調べて「ビームセーバー」入手。

↓

2階倉庫の2つ手前の部屋

R1とL1で左右に動きながらダブルヘッドを倒す。

↓

2階倉庫

「トング」を使い「トングで拾った鍵」を入手。

↓

2階通路

通路に出るとナムボディ×3が出現、一旦左に走り抜けてから撃破する。

↓

モール中央の吹き抜け

↓

ベストセラーズ

奥の扉で数字を入力(8352)。

↓

2階通路

クローディア登場イベント後、エレベーターに乗る。

↓

エレベーター

「ラジオ」入手。

↓

救護室

↓

倉庫

「ライト」を入手する。

↓

男子トイレ

「漂白剤」を入手する。

↓

ブティック

「ハンガー」と「防弾チョッキ」を入手する。

↓

ブティックの外

↓

天井に穴のある部屋の前の通路

↓

天井に穴のある部屋

「ハンガー」を使って2階へ。

↓

2階通路

エスカレーターを上がって3階に。

↓

3階通路

食堂に入る。

↓

食堂

「調理された鍵」を入手後、2階へ。

↓

宝飾店

「クルミ」を入手後、奥の扉へ。

↓

宝飾店裏の通路

「調理された鍵」で通路東端の扉を開ける。

↓

カフェ

「鉄パイプ」を入手。

↓

ヘレン・ベーカリー

「洗剤」を入手し、奥の扉へ。

↓

虫の間

換気扇スイッチをオフ、「漂白剤」と「洗剤」を混ぜて使用。換気扇のスイッチをオンにして通路を進む。

↓

右下から2番目の部屋

通路右上の扉

スポーツ用品店

万力のようなものでクルミを割り「ムーンストーン」を入手。

カフェ

ナムボディ×3が出現しているので鉄パイプで倒して3階へ。

月の扉

「ムーンストーン」をはめる。

スプリットワーム戦

鉄パイプで2分以内に倒す。[→P.218]

ハンバーガーショップ

ダグラス再登場イベント

途中経過

倒した数 ……………20体

取得アイテム ……35個

※取得アイテム数には、イベントアイテムの数も含みます。

<地下鉄>

ヘーゼルストリート駅A

改札で地下鉄の地図入手。

ヘーゼルストリート駅D

通路奥で「ナットブレーカー」入手。

ヘーゼルストリート駅B

ナットを外して扉を開けると、クローサー×2が出現するので倒す。

ヘーゼルストリート駅C

「ショットガン」入手後、階段付近にインセインキャンサー×2が出現するので倒す。

ヘーゼルストリート駅E

赤い扉を調べると、ダブルヘッド×3が出現するが無視してホームに上がる。電車到着イベント後、電車最後尾まで移動して電車に乗り込む。

電車

1両進む

ナムボディ×3、手前で待って鉄パイプで1匹ずつ撃破が最適だが難易度高。

2両進む

大ナムボディ×1とナムボディ×1、手前で待って1体ずつ。

1両進む

1両進む

1両進む

途中経過

倒した数 ……………30体

取得アイテム ……44個

<下水道>

ホーム(駅不明)

右側にある階段を降りる

突き当たりを右に向かい扉から入る。

下水道通路

ペンデュラム×3は無視して左を向いて走り、右壁沿いの扉に入る。

下水道通路

通路右壁の青い扉に入る

下水道通路

ナムボディ×3、曲がり角手前で待って各個撃破。曲がり角を左に曲がる。

ロッカー室

「モール」&地図を入手する。

下水道通路

カーブ

「ワインボトル」を入手する。

下水道通路

ワインボトル入手後、来た通路に戻ると大ナムボディ×1とナムボディ×1が新たに出現。一旦逃げて各個撃破。東に伸びる通路を進みシャッターを開ける。

下水道通路

まっすぐ進み、左の青い扉に入る(ペンデュラム×3は無視)。

下水道通路

直進して青い扉に入った後、さらに通路を東(右)に進み、右手のシャッターを開ける。

下水道通路

大ナムボディ×2を撃破後、直進し二番目の曲がり角を右に曲がる。

ストーブの部屋

ストーブの灯油をワインボトルに移し「灯油入りワインボトル」に。

下水道通路

通路に戻るとナムボディ×3が新たに出現。ビーフジャーキーで戦力を分散して倒すのが良い。

機械室

灯油を燃料タンクに移し、右側にあるスイッチを入れ、水の引いたハシゴを降りる。

下水道地下の部屋

階段を2回上って青い扉に入った後、通路をひたすら直進して青い扉に入る。

下水道通路

南(右)を向き、大ナムボディ×1を倒して壁沿いを進み、青い扉に入りさらに先に進む。

ゴミ溜めの部屋

「ドライヤー」を入手する。

下水道通路

もと来た道を戻ると、下水をはさんだ向かい側に大ナムボディ×1。正面のシャッターを開ける。

下水道通路

ナムボディ×3と大ナムボディ×1、扉前で待機して1体ずつ撃破。突き当たりを左に曲がり、青い扉に入る。

警告の部屋

ここで1回目のセーブをしておくと良い。

貯水室

コンセントにドライヤーを差込んだ後、その場で調べるとイベント発生、「金・銀のパイプ」入手。

下水道通路

左壁沿いに走り、西に伸びる通路の扉に入る(ペンデュラム×2は無視)。

地上に出る

途中経過

倒した数 …………51体

取得アイテム ……55個

下水道まではけっこうダメージを食らっても大丈夫

アクションレベルHardの場合、下水道スタート地点の通路では歩いているだけでダメージを受けてしまう。どんなに長い間いても死ぬことはないが、瀕死状態まで体力が減ってしまうのは避けられない、やっかいなポイントだ。ただ逆に考えれば、ここまでどんなにダメージを受けていても、回復アイテムを使用していない状態（ゲーム開始時の体力である100ポイント以内）であれば、この下水道の通路までに受ける総ダメージ量は差がないともいえるのだ。

◀ここまでは回復アイテムを使わないことを目標にしよう。

<建築中ビル>

建築中ビル

建築中ビル1階

奥の階段を上がり5階へ。

建築中ビル5階

「サイレンサー」を入手後、ベッドを下に落として3階へ。

建築中ビル3階

壁の穴から外へ出てから戻ってくると、インセインキャンサー×1が出現する。

建築中ビル3階外壁

足場を画面右方向に進んで(ペンヂュラム×2は無視)隣のビル窓に入る。

応接室

部屋の扉を出て、通路突き当りを右に曲がり、左手の文字が書いてある扉から通路へ。

建築中ビル3階廊下

<雑居ビル(表)>

ダンスホール事務室

地図、さらに弾ポイントが少ない場合はハンドガンの弾×1入手。

ダンスホールロッカー
or

補給アイテムは薬ポイントにより変動。

雑居ビル3階非常口

階段で5階へ。

雑居ビル5階廊下

左壁沿いに進み、左手に見える画廊の扉に入る。

ギャラリー・オブ・ファインアート

廊下で「ドライバー」、倉庫で「日本刀」入手。

KMN自動車関連用品

通路にナムボディ×4、木の扉の部屋にインセインキャンサー×1、オフィスで「ジャッキ」を入手。

雑居ビル5階非常口

階段で3階へ戻る。

ダンスホール事務室

ドライバーで引出しを開けて「ロープ」入手。

事務室隣の部屋

日本刀入手後にインセインキャンサー×2とダブルヘッド×2を倒す。

雑居ビル3階廊下

半開きのエレベータをジャッキで開け、ロープを使って2階に。

雑居ビル2階廊下

エコー・インテリア&フロアファッション

バスタブを調べて裏世界へ。

<雑居ビル(裏)>

エコー・インテリア&フロアファッション

雑居ビル2階廊下

モールでスラーパー×1を倒して北の扉へ。

グリーンリッジ・メンタルクリニック診察室

ヴィンセント登場イベント

グリーンリッジ・メンタルクリニック診察室

「オキシドール」を入手する。

雑居ビル2階廊下

廊下に戻るとダブルヘッド×2が出現、エレベーターに乗って1階へ。

カフェ

冷蔵庫から「豚レバー」を入手した後、エレベーターで5階へ。

KMN自動車関連用品

ダブルヘッドを刀で秒殺し、ビーフジャーキーでおびき寄せたスラーパーをモールで倒す。

金庫室

「紙マッチ」を入手する。

ギャラリー・オブ・ファインアート

奥にある絵の前で豚レバー、紙マッチ、オキシドールを組み合わせて使用。階段を降りて4階へ。

雑居ビル4階輸入会社通路

スラーパー×5はビーフジャーキーに食いつかせモールで撃破。スタミナが切れたら扉を出入りして回復or栄養ドリンクを飲む。

雑居ビル4階部屋

ベッドの下にスラーパー×1がいるのでベッド近くにビーフジャーキーを置いて誘い出す。

雑居ビル4階輸入会社通路

ベッドのある部屋から出たら、まっすぐ正面にある扉に入り、直進して突き当たりの部屋に入る。

雑居ビル4階部屋

「銀のコイン」を入手し自販機で使用すると「生保会社の鍵」を入手。部屋から出るとスラーパー×1出現、無視して鍵のかかった扉から廊下へ出る。

雑居ビル4階廊下

エレベーターで1階へ。

雑居ビル1階廊下

南西にある鍵のかかった扉を生保会社の鍵で開ける。

生保会社通路

スラーパー×1、謎の肉塊を食べているスラーパー×1、2体とも食べている状態にさせると楽。

会議室

机の上の最後の童話を調べると呪文を唱え、グラトンが消滅。

出口から外へ

<市街地～アパート>

雑居ビル出口

道なりに進みデイジー・ヴィラ・アパートへ。

デイジー・ヴィラ・アパート廊下

102号室

イベント発生

ミショナリー戦

2分以内に倒す[→P.220]。

ヘザーの部屋

「スタンガン」を入手する。

デイジー・ヴィラ・アパート廊下

セーブポイント横の出口から外に出るとイベント発生。

<サイレントヒル>

モーテル

外に出て病院へ向かう。

サイレントヒル

モーテルの外にはダブルヘッド×4、モーテルの入り口付近からモーテル側には来ないので、その境界線近くにビーフジャーキーを置いておびき寄せて倒す。

ヘブンスナイト

防弾チョッキは装備しないのが常識だが……

★100個クリアはスピードが命。1分1秒を節約するため、動きの鈍る防弾チョッキは装備しないで進めていこう。防弾チョッキを装備しないと、ガードをしても少量のダメージを食らうことになるが、ダメージの総量は500ポイント以下までは大丈夫。ただし、ボス戦だけは例外だ。防弾チョッキを装備してガードしないと結構なダメージを受ける可能性のあるスプリットワーム、ミショナリー、レナードの3体と戦う前には、必ず装備してから臨もう。

◀通常行動時において、遅い走行だけになるのが難点。

途中経過

倒した数 …………87体

取得アイテム …85~87個

<病院(表)>

事務室

地図を入手する。

1階東廊下

医師控え室

部屋を出てエレベーターで2階へ。

女子ロッカー

「マニキュア除光液」と「香水」を入手する。

2階東廊下の扉

暗証番号を入力(4896)。

2階西廊下

ナースはライトを消して日本刀で倒す。ハンドガンタイプのナースは密着マーク。

M4

目覚し時計を止めて時計の時刻を確認。時計の時刻でカバンを開けて「インスタントカメラ」を入手。

M5 or

右手のベッド横に入り3人のナースを1体ずつ撃破。ハンドガン持ちに気づかれないように。

東廊下に戻る

ナース×2が新たに出現しているので倒し、エレベーターで1階へ。

1階西廊下

C1

「階段の鍵」をマニキュア除光液で入手する。

1階東廊下に戻る

一度事務所方面へ戻り、受付前の新たに出現したナースを倒す。その後、階段の扉を開けて地下へ。

病院地下1階

「サブマシンガン」を入手する。

地下1階倉庫

「インスタントカメラ」で棚の裏の番号を写す(ランダム)。

階段で屋上へ

クローサー×3は無視してサブマシンガンの弾×2を入手後、3階へ移動。

3階倉庫

特別治療室

3階西廊下への扉

棚の裏の番号を入力(ランダム)して開ける。

S1

3階西廊下

ベンチにビーフジャーキー×1、中ほどまで進むと3方向からナースが出現。いったん直進してナース×1の脇を走り抜け壁を背にして迎え撃つ。ハンドガンタイプに注意。

S12

受話器を取るとイベント発生、階段で2階へ。

2階西廊下の扉

M5の先の突き当たりに出現した扉を開ける。

<病院狭間>

狭間1~狭間3

狭間3の紋章を調べるとイベント発生、奥の扉に入ると裏世界へ。

<病院(裏)>

3階西廊下

S3

部屋を出てデイルームを通り抜ける。

3階西廊下

スラーパー×3とハンドガンタイプナース。エレベーターで2階へ。

女子ロッカー or

「ビニール袋」を入手する。

2階東廊下

ロッカーから出るとスラーパー×2とハンドガンタイプナースが新たに出現。ビーフジャーキーでスラーパーを足止めしている間にナースを倒し、続けてスラーパーを倒していく。その後、エレベーターで地下3階へ。

死体安置所

火葬炉の番号を入力(9271)し「火葬された鍵」入手。エレベーターで1階へ。

1階東廊下

診察室

アンプル×1。

1階東廊下

デイルームの扉を「火葬された鍵」で開ける。

デイルーム

奥の扉に入る。

1階西廊下

スラーパー×2体撃破後、エレベーターで3階へ。

処置室

ビニール袋に血を入れて「血入りビニール袋」入手後、エレベーターで1階へ。

1階東廊下

スラーパーとハンドガンタイプナースが新たに出現。ビーフジャーキーでスラーパーを足止めしてナースから倒す。

C4

祭壇で血入りビニール袋を使うとハシゴが現れる。ここで2回目のセーブをすると良い。

レナード戦

3分以内に倒す[→P.221]。イベント発生後「タリスマン」入手。

病院を出る

イベント発生。モーテルを目指す。

途中経過

倒した数 ………122体

取得アイテム …108~112個

<サイレントヒル>

モーテル

イベント発生、外に出て北西の道を走る。

<遊園地>

イベント

遊園地へ入るデモ。

左奥の扉に入る

右方向に進み、明かりのついている建物に入る。

スーベニールショップ or

「ジェットコースターの鍵」を入手して店を出る。

アンプルを使ってボス戦での時間を計ろう

各ボス戦には倒すまでの時間に制限が設けられている。だが、ボス戦に要した時間はRESULT画面でしか確認できないので、せっかく他の条件を満たしていたのに、ボス戦の時間だけがオーバーしていた、ということにもなりかねない。そこでボス戦の開始直後にアンプルを使用しよう。Life Displayをオンにしていれば、アンプルによるスタミナ無制限時間3分間分の赤いバーが表示される。このバーの減り具合を目安にすればおおよその時間が計れるのだ。

◀ミショナリーやレナード戦は難しいのでぜひとも計っておこう。

広場

右壁沿いに進んで、マウンテン・コースターの扉に入る。

マウンテン・コースター前

正面にある扉に入る(ダブルヘッド×2とペンデュラム×2は無視)。

マウンテン・コースター乗り場

階段を上り、小屋の扉をジェットコースターの鍵で開けてスイッチを切る(ペンデュラム×3は無視)。小屋脇の扉からレールへ。

レールの上

レールを進むとイベント発生。

お化け屋敷前の広場

お化け屋敷に入る。

お化け屋敷入り口

説明アナウンスを聞き扉に。

お化け屋敷の殺人現場

説明アナウンスを聞き扉に。

お化け屋敷のダニー

少し進んで死体を出した後、扉に。

お化け屋敷の吊り天井

警戒状態で歩いてトラップを作動させた後、説明アナウンスを聞き扉に。

お化け屋敷の廊下

赤い霧に追いつかれる前に突き当りまで進み扉に入る×2。

お化け屋敷出口

クローサー×3は扉前で待ってモールで1体ずつ倒す。1体倒すごとにその場でスタミナを回復。

ぐるぐるロケット

入ってきた場所でダブルヘッド×1、クローサー、ぐるぐるロケットにいるダブルヘッド×1の順に倒していく。入ってすぐのダブルヘッドが遠吠えで奥のダブルヘッドを呼んだ場合、ダブルヘッド×2を先に倒す。

広場(行き)

正面の扉に入る。(行き:クローサー1、ペンデュラム×2、帰り:ダブルヘッド×2、ペンデュラム×2。行き帰りとも、やや左に膨らんで走って敵をやり過ごす)

ステージ

ステージ中央の「赤い靴」、観客席の「チェーン」を入手する。

広場(帰り)

敵をかわしながら正面の扉に入る。

ぐるぐるロケット

チェーンを使用して扉を開ける。

ティーカップ前

or

ダグラスのイベント後、前にある扉を開ける。

童話の館前の広場

占いの館と童話の館がある。

占いの館

「人形の頭」と「ダグラスの手帳」を入手する。

童話の館

シンデレラの足元に「赤い靴」、白雪姫の手に「人形の頭」を置き、左の扉に進む

童話の館出口

扉から出てすぐのところにダブルヘッド×1がいるので倒す。残りは少しずつ進みながら各個撃破。左壁沿いに進み扉に入る。

メリーゴーランド入り口

メリーゴーランド

動いている馬を攻撃してすべての馬を止める。

メモリー・オブ・アレッサ戦

3分以内[→P.222]

教会への道

一本道を進み突きあたりの扉を入る。

途中経過

倒した数 ………135体

取得アイテム …119～125個

<教会>

イベント

礼拝堂

祭壇で「夜の目のタロット」を入手。

礼拝堂東廊下

出て右壁沿いに地図。左手で壁を触りながら進み、鉄格子近くの東の扉に入る。

大部屋

クローサー×2は無視して出る。

教会廊下

北の扉に入る。

鐘楼南廊下

絵の前にいると通路に足跡が出る。右壁に立てかけてある絵をチェックして扉に入る。

エレベーターのある通路

一番奥の扉に入る。

教会書庫

奥の机の上の「月のタロット」入手後、イベント発生「書：異界の法則」入手。

エレベーターで地下へ

北(右)の扉に入る。

教会地下廊下

直進して突き当たりの扉に入る。

死体安置所 or

「吊るされた男のタロット」入手。部屋から出て南(右)に回りこんだ扉へ。

ハリーの部屋

教会地下廊下

通路に戻るとスクレイパー×2が新たに出現するので倒す。エレベーターのある通路まで戻る。

エレベーターのある通路

南に並ぶ奥から2番目の扉へ。

天井のない通路

ペンヂュラム×2(サブマシンガンで倒す)とスクレイパー×1、一番奥の扉に入る。

教会地下廊下

通路左手の扉に入る。

地下大部屋

困った時はSELECTボタンでPAUSEをかけよう

ゲーム内時間で3時間以内にクリアというのは★100個の条件の中でも難しいもののひとつ。例えば武器の持ち替えやアイテムを使用する際に、メニュー画面を開いているだけでも時間はカウントされているのだ。次にすべきことが分からなくなった時には、まずSELECTボタンを押してPAUSEをかける癖をつけておこう。PAUSE中はゲーム内時間がカウントされることはないので、安心してこの攻略本でマップやチャートを確認すると良いだろう。

◀少しでも時間を節約するためには重要な戦略となる。

教会地下南廊下

視点が変わった位置で少し待つと、地面に足跡がつく。その後壁を調べると扉が出現、扉に入りさらに奥の扉へ。

病室 or

本に挟まっている「愚者のタロット」を入手する。

教会地下南廊下

インセインキャンサー×2が新たに出現、元来た道を引き返す。

地下大部屋

クローサー×4が新たに出現、無視して出る。

教会地下廊下

通路西南(左下)の扉を入る。

アレッサの部屋

「真鍮の鍵」入手後、エレベーターで1階へ。

エレベーターのある通路

通路を礼拝堂(スタート地点)方面に戻る。

大部屋

スクレイパー×2、スラーパー×2出現、避けて出る。

教会南廊下

南の扉を真鍮の鍵で開ける。直進して左に曲がってすぐの扉に入って、通路のインセインキャンサーをひとまず避ける(ここで戦うと後ろからスクレイパーが出現し、挟み撃ちに会う)。

教室

何もせずに出て通路突きあたり一番下の扉へ。

クローディアの部屋

「女教皇のタロット」入手。

教会廊下

ひとまず避けたインセインキャンサー×1とスクレイパー×1を倒してエレベーターで地下へ。

アレッサの部屋

扉にタロットカードをはめて進む(左上「女教皇」中央上「夜の目」中央「愚者」中央右「月」左下「吊るされた男」)。

地下礼拝堂

クローディア&ダグラスのイベント後、ペンダントを使う。

「神」戦

8分以内に倒す [→P.223]

クリア時

倒した数 ………151体

取得アイテム …130~138個

Mountain Coaster
［データ編］

■アイテムリスト

家の鍵 House key

入手場所 なし（最初から所有）

使用場所 デイジー・ヴィラ・アパート [→P.099]

ヘザーの家の玄関の鍵。「デイジー・ヴィラ・アパート102」と鍵の頭に彫られている。

ペンダント Pendant

入手場所 なし（最初から所有）

使用場所 教会の地下 [→P.160]

父ハリーから誕生日にもらったプレゼント。中には赤い宝石のような、液体が入っている。

トング Tongs

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

パン屋でパンを挟むのに使う大きなピンセット。隙間にある鍵を取るために使う。

トングで拾った鍵 Key taken with tongs

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

倉庫に落ちていた鍵。「ベストセラーズ」と書かれたタグがついている。書店の扉を開けるのに使用。

シェイクスピア全集1 Shakespeare Anthology 1

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

本棚の謎解きに使用する、名前通りのシェイクスピアの本。悲劇「ロミオとジュリエット」が収録されている。

シェイクスピア全集2 Shakespeare Anthology 2

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

書店の床に落ちている。「愛して、黙っていよう」の台詞が有名な四大悲劇「リア王」が収録されている。

シェイクスピア全集3 Shakespeare Anthology 3

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

3人の魔女の予言に踊らされ、王位を強奪した将軍マクベスの破滅を描いた四大悲劇のひとつ「マクベス」を収録。

シェイクスピア全集4 Shakespeare Anthology 4

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

収録されているのは四大悲劇の「ハムレット」。父を殺し、母を奪った王に復讐するため、狂気を演じた男の物語。

シェイクスピア全集5 Shakespeare Anthology 5

入手場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

使用場所 ショッピングモール2階 [→P.031]

四大悲劇のひとつ「オセロー」を収録。謀略を企てる部下を信じ、愛する妻を殺してしまった男の絶望を描いた作品。

ハンガー Hanger

入手場所 ショッピングモール1階(裏) [→P.032]

使用場所 ショッピングモール1階(裏) [→P.032]

ブティックに掛けてある針金のハンガー。天井からぶら下がっている梯子を降ろすために必要となる。

漂白剤 Bleach

入手場所 ショッピングモール1階(裏) [→P.032]

使用場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.035]

トイレの清掃に使うごく普通のもの。「混ぜるな危険」と書いてある。「洗剤」と組み合わせて使用する。

洗剤 Detergent

入手場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.035]

使用場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.035]

流しに置いてあるバス・トイレ用の洗剤。「混ぜるな危険」と書いてある。「漂白剤」と組み合わせる。

調理された鍵 Cooked key

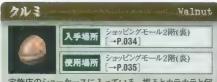
入手場所 ショッピングモール3階(裏) [→P.036]

使用場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.034]

食堂の犬の丸焼きの中から見つかる鍵。カフェの裏口を開けることができる。

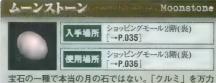
クルミ Walnut

入手場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.034]

使用場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.035]

宝飾店のショーケースに入っている。振るとカラカラと何か入っている音がするが、素手では割ることはできない。

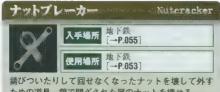
ムーンストーン Moonstone

入手場所 ショッピングモール2階(裏) [→P.035]

使用場所 ショッピングモール3階(裏) [→P.036]

宝石の一種で本当の月の石ではない。「クルミ」を万力のようなもので割ると中にある。月の扉で使用。

ナットブレーカー Nutcracker

入手場所 地下鉄 [→P.055]

使用場所 地下鉄 [→P.053]

錆びついたりして回せなくなったナットを壊して外すための道具。鎖で閉ざされた扉のナットを壊せる。

ワインボトル Wine bottle

入手場所 下水道1 [→P.066]

使用場所 下水道1 [→P.067]

通路の奥にあるワインラックには1本だけ空のボトルがある。灯油を入れるために必要。

灯油入りボトル Oil-filled bottle

入手場所 下水道1 [→P.067]

使用場所 下水道1 [→P.067]

ストーブから灯油を移し入れたボトル。機械の給油口に灯油を入れることができる。

ドライヤー Dryer

入手場所 下水道2 [→P.068]

使用場所 下水道2 [→P.069]

ゴミ溜めの部屋にあったドライヤー。貯水室の怪物を感電死させるために必要となる。

ドライバー Screwdriver

入手場所 雑居ビル5階 [→P.081]

使用場所 雑居ビル3階 [→P.080]

廊下の隅に落ちているマイナスドライバー。錆びついた机の引き出しを開けることができる。

ロープ Rope

入手場所 雑居ビル3階 [→P.080]

使用場所 雑居ビル3階 [→P.080]

事務所の引き出しの中にあるよく使い込まれた丈夫そうなロープ。エレベーターから2階に下りることが可能。

ジャッキ Jack

入手場所 雑居ビル5階 [→P.081]

使用場所 雑居ビル3階 [→P.080]

自動車のタイヤ交換時に車体を持ち上げるのに使う道具。エレベーターの扉をこじ開けることができる。

オキシドール Oxydol

入手場所 雑居ビル2階(裏) [→P.083]

使用場所 雑居ビル5階(裏) [→P.085]

傷の消毒液として使われる薬品。二酸化マンガンと混ぜると酸素を発生させる。

■アイテムリスト

豚レバー　Pork liver

入手場所	雑居ビル1階(裏) [→P.082]
使用場所	雑居ビル5階(裏) [→P.085]

カフェの冷蔵庫の中にある生の肉。「オキシドール」と「紙マッチ」と一緒に使って化学反応を起こさせる。

紙マッチ　Matchbook

入手場所	雑居ビル5階(裏) [→P.085]
使用場所	雑居ビル5階(裏) [→P.085]

会議室に置いてあるマッチ。「オキシドール」と「豚レバー」と組み合わせて使う。

銀のコイン　Silver coin

入手場所	雑居ビル4階(裏) [→P.084]
使用場所	雑居ビル4階(裏) [→P.084]

クォーターぐらいの大きさの古臭いコイン。自動販売機で缶ジュースを買うことができる。

生保会社の鍵　Life insurance key

入手場所	雑居ビル4階(裏) [→P.084]
使用場所	雑居ビル1階(裏) [→P.082]

自動販売機で買った缶の中にある鍵。タグには「エルバートン生命保険」と書かれている。

父親の手記　Dad's notebook

入手場所	サイレントヒルへの車中 [→P.103]
使用場所	なし

サイレントヒルに向かう車の中でダグラスから渡される父ハリーの手記。ヘザーの過去について書かかれている。

マニキュア除光液　Nail polish remover

入手場所	病院2階(表) [→P.111]
使用場所	病院1階(表) [→P.108]

女性用ロッカーで入手できるマニキュアをおとすための薬品。「階段の鍵」を壁から剥がすために使用する。

階段の鍵　Stairwell key

入手場所	病院1階(表) [→P.108]
使用場所	病院1階(表) [→P.109]

接着剤で壁に貼り付けてある鍵。「管理棟階段」のタグがついている。

インスタントカメラ　Instant camera

入手場所	病院2階(表) [→P.110]
使用場所	病院地下1階(表) [→P.108]

撮影してすぐに写真を見ることができるカメラ。地下倉庫の棚の裏を撮影できる。

火葬された鍵　Cremated key

入手場所	病院地下3階(裏) [→P.116]
使用場所	病院1階(裏) [→P.117]

地下の火葬場の火葬炉で見つける鍵。焼け焦げ黒ずんでいるが使うことはできる。デイルームの扉を開ける。

ビニール袋　Plastic bag

入手場所	病院2階(裏) [→P.119]
使用場所	病院3階(裏) [→P.121]

女性用ロッカーのゴミ箱の中にあった、ごく普通の透明なビニール袋。血を入れるために必要となる。

ビニール袋(血入り)　Plastic bag with blood

入手場所	病院3階(裏) [→P.121]
使用場所	病院1階(裏) [→P.116]

処置室にあった天井から吊り下げられた男の血を「ビニール袋」に入れたもの。祭壇で使用する。

ジェットコースターの鍵　Roller coaster key

入手場所	遊園地 [→P.140]
使用場所	遊園地 [→P.140]

クッキー缶の中に入っていた鍵。悪夢では出てこない。タグには「マウンテン・コースター」と書いてある。

チェーン Chain

入手場所 遊園地 [→P.143]
使用場所 遊園地 [→P.143]

両端にフックがついている頑丈そうな鎖。「ぐるぐるロケット」のアトラクションを利用して扉を壊せる。

赤い靴 Red shoe

入手場所 遊園地 [→P.143]
使用場所 遊園地 [→P.144]

ステージの上に置いてある、血のような赤い色をした片方だけの靴。童話の館で使う。

真鍮の鍵 Brass key

入手場所 教会地下 [→P.161]
使用場所 教会 [→P.158]

アレッサの部屋で標本にされていた鍵。教会の真鍮の扉を開けることができる。

書：異界の法則 Book: Otherworld Laws

入手場所 教会 [→P.159]
使用場所 なし

書庫でヴィンセントから手渡される古臭くて重い本。「タリスマン」の意味について書かれている。

《吊るされた男》のタロット 'Hanged Man' tarot card

入手場所 教会地下 [→P.161]
使用場所 教会地下 [→P.161]

死体安置所にあるタロット。殉教者、自己犠牲の精神、困難な前途などを暗示する。

《愚者》のタロット 'Fool' tarot card

入手場所 教会地下 [→P.161]
使用場所 教会地下 [→P.161]

病室の本に挟まっているタロット。愚か者、あてのない旅、定まらない職業といった意味がある。

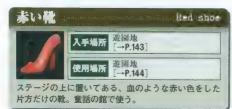
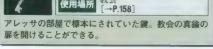
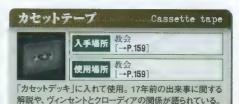
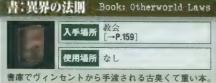
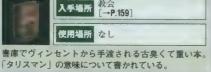
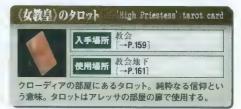
ダグラスの手帳 Douglas's notebook

入手場所 遊園地 [→P.144]
使用場所 なし

今回の調査依頼に関する様々な情報をダグラスが書き込んだもの。ゲームクリアには直接必要ではない。

人形の頭 Doll head

入手場所 遊園地 [→P.144]
使用場所 遊園地 [→P.144]

テーブルの上に置いてある頭だけの不気味極まりないアイテム。童話の館で白雪姫の手にリンゴの代わりに載せる。

カセットテープ Cassette tape

入手場所 教会 [→P.159]
使用場所 教会 [→P.159]

「カセットデッキ」に入れて使用。17年前の出来事に関する解説や、ヴィンセントとクローディアの関係が語られている。

《女教皇》のタロット 'High Priestess' tarot card

入手場所 教会 [→P.159]
使用場所 教会地下 [→P.161]

クローディアの部屋にあるタロット。純粋なる信仰という意味。タロットはアレッサの部屋の扉で使用する。

《月》のタロット 'Moon' tarot card

入手場所 教会 [→P.159]
使用場所 教会地下 [→P.161]

書庫で手に入るタロットカード。危険や不安、迷いといったネガティブな意味合いを持つ。

《夜の目》のタロット 'Eye of Night' tarot card

入手場所 教会 [→P.158]
使用場所 教会地下 [→P.161]

礼拝堂で手に入るタロット。正規のタロットにはない特殊なカード。

■アイテムリスト

ラジオ

入手場所 ショッピングモール2階（表）[→P.031]

シリーズを通してすっかりおなじみとなったアイテムのひとつ。装備していると、プレイヤーから最も近い敵を感知してラジオノイズを発生させる。警戒モード時はラジオノイズの音量が2倍になる他、敵の種類、移動速度、体力によって大きさが変わったり、ノイズの種類が変化する。音量は、敵がプレイヤーの近くにいるほど、また敵の体力が多いほど大きくなる。またノイズのピッチは敵の移動速度が速いほど高くなる。感知範囲は敵の種類により異なり、死亡した敵に対しては感知しない。メニュー画面で電源のオン・オフを切り替えたり、ノイズのボリュームを調整することも可能だ。

ラジオノイズに関する仕様

ラジオノイズには大きく分けると「低周波系」と「高周波系」の2種類が用意されていて、反応した敵の種類によって鳴り方が変化する。低周波系は「非人間型」、高周波系は「人間型」、低、高周波両方は「ボス系」に対応している。詳しくは以下の表を参照してもらいたい。敵が視界にいない状態でも、ラジオノイズの鳴り方から「人間型」か「非人間型」かを判断することができる。

◀暗がりで視界が悪いところでも、ノイズによって敵の有無を判断することができる。

◆クリーチャー別のノイズ仕様

クリーチャー名	ノイズ(周波)の種類	ノイズの感知範囲
クローサー	高	20m
ダブルヘッド	低	14m
ナムボディ	低	16m
ペンデュラム	低	18m
インセインキャンサー	高	18m
ナース	高	15m
スラーパー	低	8m
スクレイパー	高	17m
スプリットワーム	高＆低	20m
グラトン	高＆低	15m
ミショナリー	高＆低	18m
レナード	高＆低	15m
メモリー・オブ・アレッサ	−	−
「神」	−	−
ヴァルティエル	−	−

※クローサーやインセインキャンサー、ナースなどは「人間型」なので高周波系のノイズが鳴る。メモリー・オブ・アレッサと「神」、ヴァルティエルはラジオノイズが鳴らない敵。ラジオノイズの感知範囲は敵ごとに異なる。

ライト Light

入手場所 ショッピングモール1階（裏）[→P.032]

ショッピングモールの倉庫で入手できるアイテム。胸ポケットに入れて使用し、暗闇を照らすことで探索をスムーズに進めることができる。また、暗いところに落ちているアイテムの中にはライトをつけていないと取得することができないものがある。単に暗闇を照らすだけでなく、イベントアイテムを入手し、ゲームを進めるための必須アイテムとなっている。コントローラの■ボタンでオン・オフが可能。ただし、昼や夕方のときはライトをつけることはできない。基本的には常時付けておきたいが、敵に気づかれたくない場所ではオフにした方がいい場合もある。

ライトをオン／オフするタイミング

アイテムを見つけるためには常にライトを付けておきたいが、その分、敵に気付かれやすくなる。特に病院でハンドガンタイプのナースに気づかれると非常にやっかい。周囲の敵をすべて倒すまでは消して行動し、敵全滅後に速やかにライトをつける癖を付けよう。

▲敵に気付かれにくくなるので、戦闘中はライトを消しておくと良い。

▲消しているとエレベーターのボタンが押せなかったりすることもある。

防弾チョッキ Bulletproof vest

入手場所 ショッピングモール1階(裏) [→P.032]

受けたダメージを本来の85%に、衝撃量を50%に軽減する。ただし、行動が遅くなる。

サイレンサー Silencer

入手場所 建築中ビル5階 [→P.078]

ハンドガンとサブマシンガンに装着して発射音を抑えることができるが、攻撃力が低下する。

香水 Perfume

入手場所 病院2階(表) [→P.111]

装備すると、匂いによって敵に気づかれやすくなってしまうトラップアイテムだ。

タリスマン Talisman

入手場所 病院1階(裏) [→P.108]

強力な魔除け・魔封じの力を持つ魔法陣で、「メトラトンの印章」と呼ばれている。

補給アイテム
Supply Item

【薬】Drug

栄養ドリンク Health drink

効果 体力を25%、スタミナを全て回復

いろいろな場所で入手可能な回復アイテム。体力回復量こそ少ないものの、スタミナを全回復できるのが特徴。ゲーム序盤では使用機会が少ないのが、ボス戦や敵の数が多い場所など、スタミナ切れを起こすと困る場面で重宝する。

◀体力の回復量は少ないがスタミナの回復ができるのは大きい。

救急キット First-aid kit

効果 体力を50%回復

栄養ドリンクの倍の体力を回復するアイテム。ただしスタミナは一切回復しない。回復アイテムを使うときは、救急キット>栄養ドリンク>アンプルという順番がベストとなる。栄養ドリンクとアンプルはボス戦用に温存し、通常時はこの救急キットを。

◀回復量はなかなかのもの。体力だけを回復するときに使いたい。

アンプル Ampoule

効果 体力、スタミナを全て回復
使用後3分間はスタミナ消費ゼロ

最高の回復アイテム。体力&スタミナを全回復するうえ、使用後の3分間はスタミナを消費しなくなる。後半のボス戦に挑む際は最低1個は持っておきたい。ゲーム全体を通して入手数が極端に少ない貴重品なので、使用する場面を見極める必要がある。

◀入手量が少ないのでボス戦など肝心なところで使おう。

【弾】Ammunition

ハンドガンの弾 Handgun bullet

同時入手数	10発

◀ショッピングモールのブティックなどで入手可能。

ショッピングモールから手に入れることができる弾薬。1個につき10発のハンドガンの弾が入手できる。たくさん落ちているので、少々無駄使いしても大丈夫だが、最後の「神」戦で役に立つので、100発程度は温存しておくと良いだろう。

ショットガンの弾 Shotgun shell

同時入手数	6発

◀速射性はないが威力はかなりあるのが特徴。

地下鉄の車両内で初めて手に入れることができる弾薬。1個につき6発の弾を入手できる。比較的たくさん落ちているし、ボス戦よりもむしろ通常のクリーチャーとの戦闘で役に立つので、弾薬が残っているときは積極的に使っていくと良い。

サブマシンガンの弾 Submachine gun bullet

同時入手数	32発

◀32発あってもすぐに撃ち尽くすことに。

病院の地下で初めて入手可能となっている。1個につき32発の弾を入手できる。ゲームを通して手に入る弾薬量が圧倒的に少ない上、速射性に優れているので、あっという間に消費してしまいがち。いざという時のために温存しておこう。

スタンガンバッテリー Stun gun battery

同時入手数	4個

◀痴漢撃退用に洋服ダンスに入っていた。

アパートのヘザーの部屋で初めて入手可能となっている。1個につき4回分のバッテリーが手に入る。教会のインセインキャンサーなど、動きの遅い敵に対して有効。使わないで残してしまってはもったいないので積極的に使った方が良い。

【ドッグフード】Dog food

ビーフジャーキー Beef jerky

効果	一部の敵をおびき寄せることが可能

同時入手数	4枚

ショッピングモールから入手可能。地面に置くことで、敵をおびきよせることができる。1個につき約25秒間は引きつけておけるが、敵の数が多くなるとその分時間は短くなる。雑居ビルと病院に出現するスラーパーに有効なアイテム。

◀スラーパー専用といっても過言ではないほどの効果がある。

■武器リスト

ナイフ　Knife

入手場所　なし（最初から所有）

最初から持っている飛び出しナイフ。移動しながら攻撃することが可能な上、複数の敵に同時にダメージを与えられる。攻撃が敵に跳ね返ることがなく、ヒットしている時間が長いほど、多くのダメージを与えることができるので、できるだけ密着して攻撃した方が良い。Hard以上は、壁などの障害物に攻撃がヒットすると跳ね返りアクションが発生する。振り回し攻撃の場合、攻撃最中に再度攻撃ボタンを押すことで、連続攻撃を出すことができる。最大3連続まで連続攻撃可能で、その後、構え状態に戻る。

攻撃方法	回数	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
振り回し（短く押す）	1振り目	40〜80	5〜10	50
	2振り目	30〜60		40
	3振り目	30〜60		30
突き刺し（長く押す）	−	30〜60	5〜10	70

リーチ	40cm

ハンドガン　Handgun

入手場所　ショッピングモール1階（表）
[→P.030]

最初に入手できる小型射撃武器。威力はそれほどでもないが、速射性能があり、移動しながら攻撃できるのは強みである。構えた時に、銃口を上にして胸元で構えた場合は敵をロックしていない。銃口を敵に向けて構えた場合は敵をロックしている。また、攻撃の最中でもターゲットの切り替えが可能。サイレンサーを装着することで発射音を抑え、敵に音で気付かれなくなるが、攻撃力は少し低くなる。通常時の使用頻度は低いが、スプリットワームやミショナリー、「神」などボス戦では非常に有効。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
サイレンサーなし	120	10	20
サイレンサーあり	100		

最大装填数	10

▲ボス戦用になるべく弾薬を温存しておくと良いだろう。

鉄パイプ／金・銀パイプ Steel pipe / Gold pipe / Silver pipe

入手場所 鉄パイプ：ショッピングモール2階(裏)[→P.034]

入手場所 金パイプ・銀パイプ：下水道2 [→P.069]

シリーズではおなじみの打撃武器。殴ったり、突いたりと使い勝手は良いので、日本刀を入手するまでの主戦武器となる。アクションレベルによっては、敵や壁に攻撃がヒットすると跳ね返ることがある。また、1回の攻撃で複数の敵にダメージを与えることはできない。振り回し攻撃のみ、移動しながら攻撃することができ、振り下ろし攻撃は床にいる敵に攻撃可能。振り回し攻撃中に再度攻撃ボタンを押すことで、最大3回まで連続攻撃を出すことができる。金・銀パイプも性能は鉄パイプと全く同じだ。

攻撃方法	回数	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
振り回し(短く押す)	1振り目	130	20	100
	2振り目	100		90
	3振り目	100		80
振り下ろし(長く押す)	−	160	20	130
突き(前進+長く押す)	−	150	20	150
リーチ	95cm			

ショットガン Shotgun

入手場所 地下鉄 [→P.054]

装填数最大6発の射撃武器。1回の発射につき、18発の弾丸を広範囲へ噴出するので、複数の敵に対して同時に攻撃することも可能。弾薬もそこそこ入手できるので、使用頻度は高い。至近距離で全弾を叩き込めば高い破壊力も期待でき、場合によっては敵を怯ませたり、ダウンさせることも可能。ただし、連射ができない、音が大きいので敵をおびき寄せやすい、移動しながら撃つことはできないなど、扱いづらい面も。必ず構え終わってから発射するので、構え行動をキャンセルして攻撃することはできない。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
18発のうちの1発あたり	50	10	80
最大装填数	6		

▲攻撃力、入手弾数などを考えると射撃武器の中では一番使用頻度が高くなる。

■アイテムリスト

モール Maul

入手場所 下水道1
[→P.066]

先端に刺付き鉄球のついたハンマーのような武器。攻撃するまでの時間が長く扱いにくいが、ヒットさせるとたいていの敵はダウン状態となる。アクションレベルによっては、敵や壁に攻撃がヒットすると跳ね返ることもある。また1回の攻撃で複数の敵にダメージを与えることはできない。鉄球部分と柄の部分で攻撃力に差があるため、鉄球部分をヒットさせないと意味がない。鉄球部分と柄の部分を同時にヒットさせると、その合計値がダメージとなるので、この攻撃をヒットさせるのが最も効率が良い。

攻撃方法	場所	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
振り回し(短く押す)	鉄球の部分	180	30	200
	柄の部分	90	10	
振り下ろし(長く押す)	鉄球の部分	220	70	250
	柄の部分	110	30	
リーチ	120cm(鉄球の部分は103cm~)			

日本刀 Katana

入手場所 雑居ビル5階(表)
[→P.081]

雑居ビル以降、後半のステージでは主戦打撃武器となる脇差し。振り回し、振り下ろし、突き刺しと攻撃方法にバリエーションがある上、同時に複数の敵にダメージを与えることができる。攻撃が敵に跳ね返ることがなく、ヒットしている時間が長いほど、より多くのダメージを与える。移動しながら攻撃できないのが唯一の弱点となる。アクションレベルによっては、壁などの障害物に攻撃がヒットすると跳ね返りアクションが発生する。振り回しは3回までの連続攻撃が可能で、大ダメージを与えることが可能。

攻撃方法	回数	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
振り回し(短く押す)	1振り目	90~180	10~20	70
	2振り目	60~120		60
	3振り目	60~120		50
振り下ろし(長く押す)	-	130~260	10~20	110
突き刺し(前進+長く押す)	-	150~300	10~20	120
リーチ	80cm			

スタンガン Stun gun

入手場所	アパート [→P.099]

高圧電流により触れた相手にダメージを与える武器。元々は痴漢撃退用のもの。構えの動作をキャンセルしてすぐに攻撃することができ、移動しながらの攻撃も可能なので使い勝手は良い。大ダメージを与え、なおかつ敵をダウン状態にさせやすいという特長がある。難点はリーチが短いため、至近距離からしか攻撃できないこと、バッテリーが少量しか入手できないので使用機会が限定されること。インセインキャンサーには特に有効で通常の5〜6倍のダメージを与えることができる。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
バッテリー残量あり	240	120	50
バッテリー残量なし	40	1	

リーチ	25cm
最大装填数	4

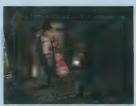
▲教会などに出現するインセインキャンサーはスタンガンで倒すのが良い。

サブマシンガン／無限サブマシンガン Submachine gun / Unlimited submachine gun

入手場所	病院地下1階(表) [→P.108]	入手場所	ショッピングモール1階(表) [→P.030]

毎秒15発という極めて連射性の高い射撃武器で、最高32発まで連射可能。ただ弾薬が多くは手に入らないので、使いどころを慎重に選ぶ必要がある。構える時は常に正面を向けて構えるが、発射中に左スティックで発射方向を操作することができる。ただし攻撃の最中はターゲットを切り替えることはできず、移動しながら撃つこともできない。サイレンサーを装着することで発射音を抑え、敵に気付かれなくなるが攻撃力は低くなる。隠し武器の無限サブマシンガンは文字通り弾薬制限なし。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
32発のうち1発あたり	60	10	5

最大装填数	32

▲複数の敵が出現する場面で使えるよう、弾薬を温存しておくのが良い。

■アイテムリスト

ビームセーバー
Beam saber

入手場所 ショッピングモール1階(表)
[→P.031]

ヘザーの気力を光の刃に変えて戦う、隠し武器。打撃系の武器の中では攻撃力がずば抜けて高い。壁や敵にヒットしても跳ね返りアクションをすることはない。攻撃が敵に長時間ヒットしているほど、より大きなダメージを与えられる。ただ、歩きながら構え→攻撃動作をした場合は構えをキャンセルすることができるが、静止した状態で構えた時に起こる構え動作は、キャンセルすることができない。そのため、敵にダメージを受けた後はすぐに攻撃に移りづらくなるのが唯一の難点となる。

攻撃方法	回数	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
振り回し(短く押す)	1振り目	200～400	5～10	80
	2振り目	120～240		70
	3振り目	120～240		60
振り下ろし(長く押す)	-	300～600	10～20	100
振り回し連続(前進+長く押す)	-	150～900	5～30	200
リーチ	80cm(通常時)、120cm(RESULT RANK100点以降)			

火炎放射器
Flamethrower

入手場所 ショッピングモール2階(表)
[→P.031]

炎を噴き出し、敵を焼きつくすための隠し武器。攻撃の最中に左スティックで発射方向を操作でき、広範囲に敵を攻撃することも可能。燃料等の制限はないので、制限なしに使用できる。攻撃が当たると敵を怯ませることができるので、攻撃し続けて有利な状況に持ち込みやすい。複数の弾を打ち出していると仮定してヒット計算を行っている（単位は1発）ため、この弾がいくつ当たっているかによって、攻撃力は変化する。また、この計算方法により体格の大きな敵ほど、大ダメージを与えやすい。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
通常時1発あたり	24/1秒	0	50/1秒
特殊時1発あたり(RESULT RANK100点以降)	60/1秒	0	50/1秒
補足	燃料等の制限はなく、無制限に使用可能		

▲一度攻撃を当てると、そのまま有利な状況になりやすい。

ヘザービーム　Heather beam

入手場所 なし（トータルの敵殺害数の累算が333体以上で次回のExtra New Gameから使用可能）

ヘザーの中の隠れた神の力の発露、あるいはUFOから授けられた超科学の力という設定の特殊武器。あまり威力はないので、接近戦には不向き。立ち止まって攻撃すれば敵を追尾するホーミングショットが2発撃てる。「変身コスチューム」を装備していない時に、武器を装備していない状態で構え、攻撃ボタンを押すことによって使用可能となる。ただし鏡のある部屋では使用不可になる。この攻撃方法で倒した敵は、リザルト画面で射撃系、打撃系で倒した敵のどちらにもカウントされない。

攻撃条件	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
ホーミング・2発（攻撃ボタンのみ）	30	5	20
前方ショット（前進+攻撃ボタン）	60	2	20
補足	鏡のある部屋では使用不可		

▲これまでのプレイで通算333体以上の敵を倒していれば使用可能となる。

セクシービーム　Sexy beam

入手場所 なし(ヘザービームの使用条件を満たし、かつ「変身コスチューム」を装備すると使用可能)

ヘザービームのさらに特殊版。ヘザービームの使用条件を満たし、かつ「変身コスチューム」で変身すると使用可能となる。攻撃力はヘザービームより格段にパワーアップしているので、すでに「変身コスチューム」を入手しているならこちらを使った方が良い。ヘザービーム同様、鏡のある部屋では使用不可となっていて、射撃系と打撃系のどちらにも含まれない特殊な攻撃方法となる。強力な攻撃力もさることながら、ヘザーのコスチューム姿や攻撃時のポーズだけでも見る価値は十分ある。

攻撃条件	種類	攻撃力	衝撃力	消費スタミナ
ホーミング・8発&前方ショット（攻撃ボタンのみ）	（ホーミング1発につき）	50	5	100
	（前方ショット1発につき）	60	2	100
目からビーム（前進+攻撃ボタン）	（片目につき）	300/秒	30/秒	300/秒
補足	鏡のある部屋では使用不可			

▲何も武器を装備していない状態で「変身コスチューム」を使用すればOK。

■クリーチャーリスト

【クローサー】

ヘザーが一番初めに遭遇することになる人間型クリーチャー。巨大な体躯と長い腕を持ち、袋状になった腕の先端から刃を出して攻撃してくる。動作が遅いので攻撃を避けるのは難しくないが、その分一撃のダメージが強烈。攻撃を食らうとダウン状態になることもある。

体力

アクションレベル	エリア別の体力		
	悪夢、地下鉄、ショッピングモール	病院、遊園地	教会
Easy	1200前後	1300前後	1800前後
Normal	1400前後	1700前後	2200前後
Hard	1600前後	2000前後	2600前後
Extreme	1600前後	2000前後	2600前後

攻撃力

攻撃の種類	エリア別の攻撃力		
	悪夢、地下鉄、ショッピングモール	病院、遊園地	教会
殴り攻撃(手)	20	24	30
殴り攻撃(針)	40	48	60
ダウン中攻撃	40	48	60
腕の振り回し	−	12	15

出現エリア 悪夢、ショッピングモール、地下鉄、病院、遊園地、教会

アクションレベルHardのPOINT

地下鉄までのクローサーに対しては、移動しながら攻撃できる打撃武器、ナイフと鉄パイプが有効となる。殴り攻撃を避けながら、L1やR1ボタンで背後に回り込みながら攻撃していけば簡単に倒せる。病院以降は攻撃パターンが変わり、腕の振り回し攻撃を多用してくる。この場合は接近戦は避け、距離を取ってからモールの振り下ろし攻撃をヒットさせよう。命中すればダウンさせることができるので、そのまま繰り返し攻撃しよう。教会に出てくるクローサーは時間と共に体力が回復するので注意。

◀殴り攻撃を避けながらナイフで攻撃すれば、それほど怖くない。

Double head

【ダブルヘッド】

割れた頭部に鋭い牙を持つ、犬に酷似した怪物。屍肉を好む獰猛な性質で、生きた人間を見ると群れをなして襲い掛かかる。通常は歩き回っているか死体を食べているが、ヘザーを発見すると追いかけてくる。遠吠えして近くにいる仲間を呼び寄せることもある。

出現エリア	悪夢、ショッピングモール、地下鉄、雑居ビル、サイレントヒル、遊園地

体力

アクションレベル	体力
Easy	600前後
Normal	700前後
Hard	850前後
Extreme	850前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
噛み付き攻撃(始めの一撃)	2
噛み付き攻撃(噛み付き中、1秒あたり)	5
飛び掛かり攻撃	5
ダウン中攻撃	5

アクションレベルHardのPOINT

鉄パイプや日本刀などリーチがあって、素早い攻撃が繰り出せる武器が有効だ。部屋の中では噛み付き攻撃を L1、R1 ボタンの横移動でかわしつつ攻撃するといいが、難易度は高い。広い場所では、距離を取って飛び掛かり攻撃をガードしてから振り下ろし攻撃が良い。最初の一撃をヒットさせると、モーションをキャンセルして有利な状況に持ち込みやすい。飛び掛かり攻撃中に攻撃するとダウンが奪えるが、タイミングはシビア。飛び掛かり攻撃前に唸り声を発するので、そこでタイミングを計ろう。

◀日本刀の振り下ろし攻撃だと4発程度で倒すことができる。

■クリーチャーリスト

【ナムボディ】

出現エリア ショッピングモール、下水道

2本の細く長い脚を持つ者。移動速度、攻撃力共に人に及ぶ程ではないが、集団で襲われた場合は、かなり手こずることになる。また、皮膚は死人のそれに良く似ており、体温も人と比べてかなり低い。ゲーム序盤のショッピングモールと下水道に主に出現する。

体力

アクションレベル	大きさ別の体力		
	小	中	大
Easy	300前後	450前後	550前後
Normal	450前後	650前後	800前後
Hard	550前後	800前後	900前後
Extreme	550前後	800前後	900前後

攻撃力

攻撃の種類	大きさ別の攻撃力		
	小	中	大
首振り頭突き	3	5	10
体当たり	8	10	20

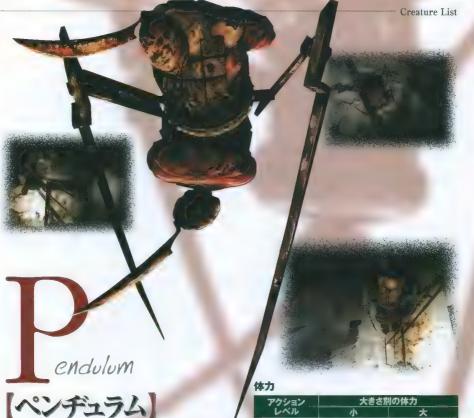
アクションレベルHardのPOINT

敵と戦う際のセオリー通り、まずは相手の攻撃をガードしてから攻撃するのが良い。有効武器は鉄パイプと日本刀で、いずれもガード後に突き攻撃を連続して繰り出せば有利な状況に持ち込める。ちなみに鉄パイプの場合、小タイプで突き攻撃×4回、大タイプで突き攻撃×7回で倒せる。単体の攻撃力は低いが集団に囲まれると苦戦するので、必ず1 対1で戦う状況に持ち込むことが大切。射撃武器なら、ショットガンでうまく引きつけてからぶっ放せば、2発で倒すことも可能だ。

◀攻撃の際にフェイントをかけてくるのでガードのタイミングに注意。

Numb body

Pendulum

【ペンデュラム】

奇妙な体躯を持ちながら、翼もなく空を舞う怪物。金属めいた固く長い爪と、刃のようなものがついた二つの頭部が特徴的。その爪を刺し、あるいはその身体を回転させて刃のようなものを切りつけ、攻撃してくる。他の怪物のように人を食らうためでもなく、ただ殺すことを喜ぶように襲い掛かってくるのが不気味である。

出現エリア	ショッピングモール、下水道、雑居・建築中ビル、サイレントヒル、遊園地、教会

体力

アクションレベル	大きさ別の体力	
	小	大
Easy	300前後	400前後
Normal	700前後	900前後
Hard	1400前後	1700前後
Extreme	1400前後	1700前後

攻撃力

攻撃の種類	大きさ別の体力	
	小	大
頭のブレード攻撃(空中)	2	3
頭のブレード攻撃(地上)	5	10
腕攻撃(左右)	5	10

アクションレベルHardのPOINT

ボス以外では最も対処しにくい敵。ノーダメージで切り抜けるのは至難の技なので、基本は戦わずに逃げるのが正解だ。飛行中は至近距離からショットガンで撃ち落とすか、サブマシンガンを撃ちまくって相手の突進をくい止めるのがベスト。ヘザーを発見すると10秒間の追跡体制に入り、その後しばらく停止する。つまり10秒間だけ逃げ回り、その後、後ろに回り込んで攻撃するのが理想。地上にいる時はL1、R1ボタンで敵の周囲を回りながら鉄パイプの振り回し攻撃が有効。

◀地上にいる間はそれほど怖くないが飛行時は最強最悪の敵。

【インセインキャンサー】

出現エリア　地下鉄、雑居・建築中ビル、教会

腐肉のような臭いをさせる、ぶよぶよとした白っぽい体を持つ。基本的には怠け者で、ごろごろと寝転がっていることが多く、攻撃を仕掛けたり、すぐ側を通ったりしなければ、積極的に立ち向かってくることも少ない。体力を回復する能力を持っているので注意したい。

体力

アクションレベル	体力
Easy	1800前後
Normal	2300前後
Hard	2700前後
Extreme	2700前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
両手振り下ろし	15
両手振り回し	10
振り下ろし殴り(片手)	25
振りむき殴り	25
起き上がり振り回し	5

アクションレベルHardのPOINT

動きが遅く単体で出現することが多いので、ガードさえ怠らなければ比較的簡単に倒せる。後ろに回り込むとガード不能の両手振り回し攻撃をしてくるので、必ず真正面から攻撃すること。打撃武器は何でもいいが、相手の攻撃をガードしてから攻撃するのが基本。Hard では通常時は1秒あたり15ポイント、ダウン時には1秒あたり60ポイントもの体力を常に回復している。ダウン後も油断せずに、蹴りなどで追撃しよう。スタンガンが弱点で通常の5～6倍ものダメージを与えることが可能。

◀体力を回復するので間髪入れずに攻撃していよう。

Insane cancer

Nurse

【ナース】

病院の中をさまよう看護婦の姿をした者。シリーズではおなじみの看護婦タイプのクリーチャー。その白衣は血と膿で汚れ、手には人を助けるためではなく、傷つけ殺戮するための武器を持っている。鉄パイプを持つタイプとハンドガンを持つタイプの2種類がいる。ハンドガンタイプによる攻撃はガード不可能なので要注意。

出現エリア	病院

体力

アクションレベル	体力
Easy	700前後
Normal	800前後
Hard	1000前後
Extreme	1000前後

攻撃力

	攻撃の種類	攻撃力
ハンドガンタイプ	薙ぎ払い	5
	射撃	25
鉄パイプタイプ	薙ぎ払い	10
	突き	15

アクションレベルHardのPOINT

相手の攻撃をガードした後、日本刀の振り下ろし攻撃×4～5回（攻撃ボタン押しっぱなし）で倒せる。ガードのタイミングが取りやすく、1度ガードした後は完全に有利な状況に持ち込めるので単体ではまったく怖くない。ただ複数を相手にする場合はライトを消して、なるべく敵に気付かれないようにして、1匹ずつ倒していこう。特にハンドガンタイプが離れた場所でこちらの存在を感知すると非常に危険。至近距離からは射撃攻撃はしてこないので素早く近づいて接近戦に持ち込もう。

◀相手の攻撃をガードしやすいので鉄パイプタイプは簡単に倒せる。

【スラーパー】

地べたを這いずり回り、人の足音を聞くと近づいて引きずり倒そうとしてくる。足元にまとわりつかれると攻撃を防ぐのは難しいので、近寄られないように注意したい。また、死んだふりをして獲物を誘き寄せる習性を持つ。動かなくなったからといって油断は禁物だ。

出現エリア	雑居ビル、病院、教会

体力

アクションレベル	エリア別の体力	
	ビル、教会	病院
Easy	600前後	800前後
Normal	800前後	900前後
Hard	1000前後	1000前後
Extreme	1000前後	1000前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
走り攻撃	3
掴み攻撃(始めの攻撃)	1
掴み攻撃(掴み中)	4.5/秒
転倒攻撃	3
仰向けダウン攻撃	3
ダウン中の攻撃	5

アクションレベルHardのPOINT

音によりプレイヤーの存在を感知するので、無駄な動きはしない方が得策。走り攻撃はダメージこそ少ないものの、ガード不能で必ずダウンさせられてしまうので、やっかい。ビーフジャーキーや死体に異常なほどの興味を示すので、それらに群がるのを待ってから倒すようにしたい。アイテムメニューでビーフジャーキーを装備し、右スティックで通路に置きおびき寄せよう。一度ビーフジャーキーに食らいつくとプレイヤーには興味を示さなくなるので、モールの振り下ろし攻撃×4発で一気に倒してしまおう。

◀ビーフジャーキーとモールの組み合わせで倒すのがベスト。

Slurper

【スクレイパー】

両の手に刃状の武器を持った人型の存在。教会への侵入者に、何かを引っかき、擦るような叫び声を上げながら襲い掛かってくる。容姿や射撃武器をガードする習性などはミショナリーに酷似しているが、それほどは強くない。だが、とにかく攻撃が素早いので注意したい。

出現エリア	教会

体力

アクションレベル	体力
Easy	100前後
Normal	500前後
Hard	600前後
Extreme	600前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
振り回し攻撃	5
殴り攻撃	10
突き刺し攻撃(柄)	5
突き刺し攻撃(刃)	10

アクションレベルHardのPOINT

教会にしか出現しないクリーチャー。プレイヤーが背中を向けていると、走って追いかけてくる習性がある。打撃武器では日本刀が有効で、相手の攻撃をガードしてから突き攻撃×3発程度で比較的簡単に倒せる。ただ、攻撃が素早いので、最初にガードするタイミングはかなりシビアとなるし、攻撃力もそこそこあるので細心の注意が必要。射撃武器の場合、ハンドガンかサブマシンガンが有効なのだが、サイレンサーを装備していないとしっかりガードされてしまうので気を付けよう。

◀最初の攻撃をガードできれば後は突き攻撃で有利な状況に。

【スプリットワーム】

ショッピングモール裏世界下層部に存在する。人間の数倍もの体を持ち、蛇のような移動方法をとる。また、その先端の内部には大きな顎を持ち、人のそれに酷似している。半径約5メートル以内に接近すると通常噛みつき攻撃を仕掛けてくる。このゲームで最初のボス戦となる。

体力

アクションレベル	体力
Easy	800前後
Normal	1600前後
Hard	4000前後
Extreme	4000前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
噛みつき攻撃(通常)	20
地震攻撃	0
噛みつき攻撃(特殊)	100(Hard以上では即死)
移動時体当たり攻撃	2

出現エリア	ショッピングモール

アクションレベルHardのPoint

スプリットワームが穴から出てくる際になるべく正面に立って待ち受けて、通常噛みつき攻撃をガード。すぐに鉄パイプの振り回し攻撃×2発をヒットさせる。すぐに通常噛みつき攻撃をしてくるのでその場でガードして、振り回し攻撃×2発をヒットさせる。通常噛みつき攻撃をガード後、振り回し攻撃×2 発というパターンを約16回繰り返せば倒せる。戦う際は必ず防弾チョッキを着用すること。また振り回し攻撃の回数が2発以下だと、スプリットワームが移動を開始するので注意。

◀通常噛みつき攻撃はガード可能なので、タイミングを覚えよう。

Split worm

Glutton

【グラトン】

3メートルを超える巨大な円筒状の体躯を持った存在。雑居ビルの出口を塞いでいる。攻撃は一切してこず、こちらからダメージを与えることもできない。ある童話の中にその姿が描かれ、町の門に住み着き人を食い殺す、とされている。

出現エリア	雑居ビル(裏)

【童話、始まり】

むかしむかし、ある町の門に怪物が住みつきました。
とてもこわく、とても悪い怪物です。
人をつかまえては、むしゃむしゃと食べてしまうのです。

町に住んでいる人は怪物がこわくて、だれも町の門には近づけません。
町の外に出られなくて、とてもこまりました。

それを聞いた王さまは、きしたちに命令を出しました。
きしたちは、はりきって怪物をたおしに行きました。

『えいっ、やぁっ』
ところがたいへん、怪物はけんできっても、やりでついても死にません。
そしてきしたちは馬ごと、怪物にぱくぱくと食べられてしまいました。

王様はとても困りました。
こまってこまって、うーん、とうなり声をあげるけれどどうしたらいいかわかりません。

そこへ神さまに仕える巫女さまがやってきました。
とてもやさしく、とても良い人です。
王さまは巫女さまに怪物を倒してくれるよう、たのみました。

【童話、続き】

巫女さまは王さまの願いを聞いて町の門へとむかいます。
やさしい巫女さまは何とか怪物を死なせたくなかったので説得してみようと思いました。

「うるさい、だまれ。食ってしまうぞ」
だけど怪物は巫女さまの話を聞こうとはしません。

それでも巫女さまは怪物に話しかけるのをやめません。
「人を食べるのはいけないことです」

それを聞いた怪物は怒って、巫女さまにおそいかかり、なんと、巫女さまを殺してしまいました。

【童話、終わり】

王さまも町の人もやさしい巫女さまの死んだことになみだをながしました。
あんまりみんなが泣くのを、かわいそうに思った神さまは巫女さまを奇跡の力で助けました。

朝起きるように、巫女さまは目をさましたのです。
巫女さまはもう一度、怪物のところへ行きました。

「ばかな奴だ、また死にたいのか」
「いいえ、死ぬのはあなたです」
巫女さまは今度は怪物を殺すためにやってきたのです。

やさしいやさしい巫女さまにとって、それはかなしいことです。
でも仕方ありません。

「けんもやりもやくたたずだ。ゆみやもてっぽうもはねかえすぞ」
おれは殺されないぞと、怪物はわらいます。でも巫女さまはけんもゆみやも使いません。
ただ一言、じゅもんをとなえました。

「トゥ・フイ・エゴ・エリス」
すると何ということでしょう。
怪物は大きな、くるしそうなひめいをあげると死んで、消えてしまいました。

おかげで町の人たちは、また門を使えるようになりました。
だれもが、その巫女さまにたいそうかんしゃしたということです。
めでたしめでたし。

【ミショナリー】

両手にトンファーのような刃物を持った人殺しを快楽とする人型のクリーチャー。その刃と身体は、彼が殺した者の血で赤く染まっている。背の高さは大人の男ぐらいである。頑健な体を持ち、そのくせその動きは俊敏。高い知能を持ち、クローディアの命令に従い行動する。

体力

アクションレベル	体力
Easy	1500前後
Normal	3000前後
Hard	4000前後
Extreme	4000前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
振り回し攻撃	10
突き刺し攻撃(柄)	10
突き刺し攻撃(刃)	20
溜め攻撃(柄)	20
溜め攻撃(刃)	30
起き上がり攻撃	10
走り斬り攻撃(柄)	10
走り斬り攻撃(刃)	20

出現エリア	アパート

アクションレベルHardのPoint

ライトを消していると、走り斬り攻撃をしてこないので、ライトオフが基本。まずは相手の攻撃をガード後、モールの振り回し攻撃をヒットさせ、ダウンさせる。そこにモールの振り下ろし攻撃×1発で追い打ち。起き上がりぎわの起き上がり攻撃をガードして、振り回し攻撃でダウンを奪う、の繰り返し。相手のダウン状態が短くなったら、武器を日本刀に持ち替え、攻撃をガード後、突き刺し攻撃で反撃というパターンに切り替えよう。アンプルでスタミナを維持すると戦いやすくなる。

◀溜め攻撃はL1、R1の横移動でかわしてから攻撃すると良い。

Missionary

Leonard

【レナード】

神を信じ、称え、その神のために異教徒や背教者を殺すことに喜びを感じている。水の中に潜みつつ、不意に浮き上がっては襲い掛かってくる。その住み着いている場所のせいか目は見えないらしく、音にのみ反応する。銃器系で攻撃を受けると頻繁に潜水モードに移行。また打撃系で複数回攻撃を受けるとカウンターを発動する。

出現エリア	病院裏

体力

アクションレベル	体力
Easy	2500前後
Normal	4000前後
Hard	6500前後
Extreme	6500前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
腕振り攻撃(左右)	12
水中から立ちへの腕振り攻撃	12
カウンター攻撃(1発あたり)	20

アクションレベルHardのPoint

打撃系の有効武器はナイフと日本刀。ナイフで戦う場合は、正面からの振り回し攻撃連打が基本となるが、きっちり真正面でないとカウンターを食らってしまう。日本刀の場合は、背後から振り回し攻撃連打となるが、こちらも真後ろからでないとカウンターを食らう。ダウンさせた後は2つの行動パターンを取る。水中から腕振り攻撃を仕掛けてきた時は、ガードしてから反撃。潜水モードに移行した時は立ち上がるまで待つしかない。その際、走らずに歩いて近づいた方が気づかれにくい。

◀レナードに潜水モードを繰り返されると倒すまでに時間がかかってしまう。

■クリーチャーリスト

【メモリー・オブ・アレッサ】

出現エリア	遊園地

もう一人のヘザー。アレッサ自身ではなく、その妄執。記憶であり、願望、感情である暗い心の残滓。『SH1』において、この地でアレッサの希望が絶たれたことから、その哀苦の思いと強大な力により生み出された。ヘザーを襲うのは、怒りではなく優しさのためである。

体力

アクションレベル	使用武器別の体力			
	ナイフ	ハンドガン	鉄パイプ	サブマシンガン
Easy	1120	1280	1440	1600
Normal	1400	1600	1800	2000
Hard	1680	1920	2160	2400
Extreme	1680	1920	2160	2400

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
ナイフ薙ぎ払い	10
ハンドガン射撃	20
ハンドガン殴り	8
鉄パイプ薙ぎ払い	15
サブマシンガン射撃	30
サブマシンガン殴り	8

アクションレベルHardのPoint

全部で四つの段階があるが、射撃武器であるハンドガンとサブマシンガンを持っている時は、密着状態で戦うようにし、射撃体勢に入られたら馬の影で待機しよう。近づいて相手の攻撃をガードしてから、日本刀の突き刺し攻撃や振り回し攻撃×2～3で反撃が基本パターン。ただし鉄パイプ時以降は、プレイヤーの攻撃に耐え攻撃を続行してくる。耐衝撃能力が2倍になりダメージモーションが出にくくなる。攻撃のタイミングが悪いと、攻撃がヒットしても相手の攻撃を食らってしまうので注意が必要だ。

◀射撃武器を構えられたら、馬の影に隠れてやり過ごすしかない。

The god

【「神」】

ヘザーの胎内で育ち、クローディアによって生み出された神。ヘザーが拒絶したことで、完全な形で誕生することができなくなった。このため下半身が未熟な状態のままである。また、炎や熱を自在に操る事が可能。立ち状態と四つん這い状態の2種類の状態があり、四つん這い状態にしないと打撃武器でダメージは与えられない。

出現エリア　教会

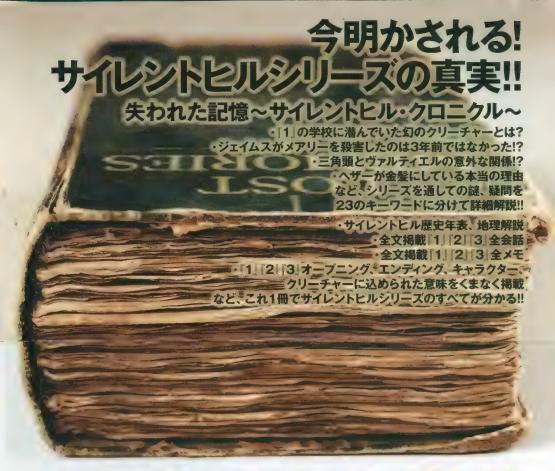
体力

アクションレベル	体力
Easy	6000前後
Normal	8000前後
Hard	10000前後
Extreme	10000前後

攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
立ち状態腕振り攻撃	50
四つん這い状態腕振り攻撃	40
四つん這い状態頭突き攻撃	40
炎攻撃	30

アクションレベルHardのPoint

ハンドガンと日本刀を使い分けながら戦う。立ち上がり状態の時は、離れた場所からハンドガンを3発打ち込む。そうすると四つん這い状態へと移行するので、武器を日本刀に持ち替える。四つん這い状態になった直後に腕振り攻撃をしてくるので射程外で待ち、攻撃終了後に走って近づき日本刀で頭に突き×2発をヒットさせた後、走って離れる。武器をハンドガンに持ち替え、何発か当てると立ち上がり状態へと移行。以下同じパターンの繰り返しとなる。

◀体力が減ってくると炎の速度がアップするので注意。

【ヴァルティエル】

神の従者。あるいは聖母を監視する者。直接ヘザーに危害を加える事はない。様々な場所でその姿を見せるが、存在は単一である。ゲームオーバー時にヘザーを引きずっていくのもこのヴァルティエル。外見的特徴としては、裂けた皮膚と左後頭部に「口」が存在することが挙げられる。

今明かされる!
サイレントヒルシリーズの真実!!

失われた記憶～サイレントヒル・クロニクル～

・『1』の学校に潜んでいた幻のクリーチャーとは?
・ジェイムスがメアリーを殺害したのは3年前ではなかった!?
・三角頭とヴァルティエルの意外な関係!?
・ヘザーが金髪にしている本当の理由
など、シリーズを通しての謎、疑問を
23のキーワードに分けて詳細解説!!

・サイレントヒル歴史年表、地理解説
・全文掲載『1』『2』『3』全会話
・全文掲載『1』『2』『3』全メモ
・『1』『2』『3』オープニング、エンディング、キャラクター、
クリーチャーに込められた意味をくまなく掲載
など、これ1冊でサイレントヒルシリーズのすべてが分かる!!

失われた記憶
～サイレントヒル・クロニクル～

1920076016004

9784757181458

ISBN4-7571-8145-0

C0076 ¥1600E

定価(本体1,600+税)

NTT出版

失われた記憶
～サイレントヒル・クロニクル～

NTT出版

定価(本体1,600+税)

ISBN4-7571-8145-0
C0076 ¥1600E

好評発売中

サイレントヒル
公式ガイド
定価(本体1,000円+税)

サイレントヒル2
公式完全攻略&ワールドガイド
定価(本体1,300円+税)

サイレントヒル2
最期の詩
公式ガイド
定価(本体1,300円+税)

失われた記憶
～サイレントヒル・クロニクル～

NTT出版

失われた記憶

〜サイレントヒル・クロニクル〜

SILENT HILL SERIES OVER VIEW

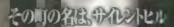
SILENT HILL

●PS
●1999年3月4日発売
●5,800円（税別）
(ベスト版)
●2000年4月27日発売
●オープン価格
(PSone Books)
●2002年1月24日発売
●1,800円（税別）

プレイノベル サイレントヒル

●GBA
●2001年3月21日発売
●5,800円（税別）

SILENT HILL 2

●PS2
●2001年9月27日発売
●6,980円（税別）

SILENT HILL AREA MAP
アメリカ北東部に位置するという田舎町、サイレントヒル。まず、ゲームの舞台となった場所・建物を整理しておこう。
SILENT HILL
Lake Side Amusement Park
Sandford St.
Lake View Hotel
よって焼失してしまっている。
▲町はずれに建てられた遊
Sandford St.
▲絵画や写真で町の歴史をたどることができる資料館。
Tolu
Paleville 26 COUNTY
Nathan Ave.
Silent Hill Historical Society
Rosewater Park
病院
Brookhaven Hospital
Carroll St.
Munson St.
Katz St.
Rendell St.

▲トルーカ湖に面した親水公園。

HISTORY of SILENT HILL

**不思議な力を持つ町、サイレントヒル。
ゲームに登場した事実を元に、この町の
歴史を紐解いてみよう。**

西暦	アメリカ史	サイレントヒル関連
16世紀まで		●宗教上の聖地として尊ばれる ネイティブアメリカンの祭祀が行われる
1607年頃	●イギリス、北アメリカに入植開始	
1600年代後半		●サイレントヒルへの入植が始まる
1692年	●セーラム魔女裁判 （マサチューセッツ州）	
1700年代前半		●謎の伝染病が流行し、町が放棄される
1776年	●アメリカ合衆国独立宣言	
1789年	●ワシントン初代大統領就任	
1810年頃	●南北戦争勃発	●流刑地として再入植開始 サイレントヒル刑務所建設 伝染病の流行によりブルックヘイヴン病院建設
1820年	●メーン州、合衆国に加盟	●アラン・スミスの「水辺の風景」が描かれる
1830年	●ネイティブアメリカン強制移住政策開始	
1840年頃		●サイレントヒル刑務所閉鎖
1850年頃		●炭田発見、ウィルツ炭坑の採掘が始まる →サイレントヒル活性化
1861年	●南北戦争勃発	●チェスター父子、南北戦争で活躍
1862年		●トルーカ捕虜収容所建設
1865年	●南北戦争集結	
1866年		●捕虜収容所を刑務所に転用 →トルーカ刑務所
1890年頃	●ネイティブアメリカンの組織的抵抗終焉	●この頃から、町の随所で神隠しが相次ぐ
1900年代前半		●トルーカ刑務所閉鎖 →サイレントヒル、観光地として再出発へ
1918年11月		●観光船リトル・バロネス号行方不明
1939年		●トルーカ湖で異常な事件が発生
19××年		●サイレントヒル市長急死 →開発団体の役員たちに事故死が相次ぐ

◆folklore

不思議な儀式が行われていた ネイティブアメリカンの聖地

ヨーロッパから入植者がやってくる以前から、サイレントヒルは聖なる場所だった。この頃からすでに、この地には不思議な力が宿っていたのだろう。

◀「静かなる精霊眠る場所」と謳われた町。しかし彼らは、入植者に追われ、町を捨ててしまう。

◆prison

疫病流行後の再入植は 流刑地として開始された

多くの人々が命を落とした忌まわしき土地。それゆえ、当初は流刑地として利用される。「サイレントヒル」という名前は、この時に付けられた。

▲刑務所の閉鎖後は、跡地に歴史資料館が建てられた。町の歴史を伝えている。

◆epidemic

再び襲う伝染病の脅威 町は徐々に闇に包まれる

伝染病が町を襲った。不慮の死を遂げた住民や、受刑者たちの念によって、元々町が持っていた力は、徐々に歪められていったのかもしれない。

◀ブルックヘイヴン病院が、現在のような大規模になったのは1800年代の後半になってからである。

◆the Civil War

国家を二分した内戦に 町は否応なく巻き込まれた

1861年に起こった南北戦争。湖に石像が残る、パトリック・チェスターは、この時に戦った戦士である。

▲本来は政治的な対立から生まれた闘争が、後世になって歪められ、宗教的な崇拝を生むことになる。

◆Toluca lake

観光地として再出発した町を 度重なる不幸が襲う

ウィルツ炭坑の閉鎖に伴い、町は観光地としての再出発を模索。しかし、相次ぐ船の事故により、観光地としての評判を落としてしまう結果となった。

◀情緒あふれる名所・トルーカ湖は、一転して深い霧に包まれた不気味な湖として知られることに……。

ALESSA'S HISTORY

ダリアの儀式

繁華街で6棟が全焼する火事が発生。火元であるギレスピー家からはアレッサの遺体が見つかったとされた。しかしこの火事は、ダリアが娘・アレッサに対して行った降神の儀式が原因であった

▲リサは呪法によって生かされ続けるアレッサを看護した。

▼遺体はカウフマンによって差し替えられたのだろう。

アレッサ誕生

幼い時から特殊な能力を持っていたアレッサは、小学校では“魔女”と呼ばれ、机に落書きをされたり仲間外れにされたり、いじめられていた。

◀『1』の不明世界では、彼女の苦痛に満ちた少女時代が垣間見られた。

約20年前　開発団体の役員が相次いで事故死

約14年前　アレッサ誕生

約12年前　クローディア誕生

約11年前　ハリー妻と死別

約7年前　ダリアの儀式　シェリル誕生

謎の連続死

町を観光地として開発しようとしていた会社の役員が、相次いで謎の怪死。死因があまりにも謎に包まれていたため、土地の宗教との関連も噂されたという。

▲謎の死はかつての奇妙な信仰と重ね合わせて考えられた。

ドラッグの蔓延

繁華街の火災以後、町では「PTV」というドラッグが流行。捜査官をはじめ、取締り強化を掲げた市長も相次いで謎の死を遂げた。

▶観光客を中心に流行し、町を蝕んだ。

◀背景には、病院と教団の癒着があった。

クローディア誕生

アレッサの2年後には、クローディアが生まれている。2人の親が同じ信仰を持っていたということもあり、少女時代は非常に仲が良かったようだ。

▲アレッサの部屋には、2人の思い出が残る。

心に闇を抱いた者が集い、不気味な神が崇拝される町・サイレントヒル。その原因となった一人の少女の半生を振り返る。

"ヘザー"の誕生～
SILENT HILL

降神の儀式以来、火傷に苦しんでいたアレッサ（当時14歳）は、ダリアの支配から逃れるために、分身であるシェリル（当時7歳）を呼び戻す。アレッサの想念の力により、町は異世界へと変貌した。

▲ハリーは、娘を救おうとして、事件に巻き込まれた。

▼2人の少女が1つになった後、あらたな命が生まれた。

ある司祭の暴走～
SILENT HILL 3

教団の司祭・クローディアは、アレッサの転生であるヘザーを発見。世界に楽園を作り出すために、彼女の中に眠る神を再び甦らせようとする。

◀クローディアは、ヘザーの中に眠る神を、憎しみによって育てようとする。

0　5年後　?年後　約17年後

SILENT HILL ヘザー誕生　ポートランドの殺人事件　SILENT HILL 2　SILENT HILL 3

ポートランドの殺人事件

事件後、ハリーはシェリル（ヘザー）を連れてポートランドに移り住んでいた。しかし、彼女を狙う教団員に居場所を突き止められてしまう。

▲ハリーはこの時、犯人を殺しているようだ。

ある妄想の具現化～
SILENT HILL 2

『1』をきっかけに、町が持つ力は強大化。心に闇を抱く者を呼び集め、それぞれの無意識を具現化するようになっていった。

▲心の中に闇を抱く者には、深い「穴」が見えるという。

教団の巨大化

ダリアの死後、一時は沈静化した教団の活動だが、十年ほど経つと再び活発になる。体制を整え、急速に信者を増やしていく教団。その背後には、1人の青年司祭がいた。

▲体制づくりや資金繰りに尽力したのはヴィンセント。

SILENT HILL SERIES

CHARACTERS RELATION MAP

転生を繰り返すアレッサを中心とする3作品の人物相関図。教団との関わりを整理すると、より深く理解できるだろう。

SILENT HILL 3

SILENT HILL
新たに生まれた子を
拾って育てる
ハリー
シェリルの
捜索をサポート
シビル
シェリル
拾って
養子にした
麻薬を与え
アレッサの看護を
指示
リサ
降神術への
抵抗により
二人に分かれる
入院中の
看護を担当
アレッサ
降神術を施し
神を宿らせる
カウフマン
ダリア
麻薬を巡って
癒着
アーネスト・
ボールドウィン
サイレントヒルで
知りあう
アンジェラ
エディー
ある祭器の
探索を依頼
妄想を
投影する
殺害
サイレントヒルに
来る途中で知りあう
ジェイムス
ローラ
看病を苦に殺害
入院中に
知りあう
生き写しのように
似ている
マリア
メアリー
SILENT HILL 2

Contents

Logue 1

SILENT HILL

「3」の主人公であるヘザー（シェリル）の父親・ハリーが主人公として登場する第一作。その後、サイレントヒルの町に起こったすべての出来事の原点となる物語を、あらゆる側面から振り返ってみよう。

DIALOGUE1

SILENT HILL

――ハリー、悪夢から目覚める
　一人の婦警が歩み寄ってくる
ハリー　……夢？
婦警　気がついた？
気分はどう？
ハリー　あまり良くはないが……
何とか大丈夫だ
婦警　そう良かった
あなたはこの町の住人？
何が起こったの？
ハリー　ちょっと待ってくれ
私はただの観光客だ
この町には休暇を取りに
やってきたんだ
着いたのはついさっきで……
それだけだ
なにがどうなっているのか
私にはまったくわからない
何が起こったのか
私が聞きたいぐらいだ
婦警　そう
ハリー　それより女の子を
見なかったか？　先月７歳の
誕生日を迎えたばかりで
短い黒髪の……娘なんだ

婦警　いいえ　この町で
会ったのはあなた一人よ
ハリー　……この町はいったい
どうなってるんだ？
婦警　知っていれば教えて
あげたいところだけど……
何とかわかってるのは
信じられないようなことに
なっているということ……
たったそれだけなの
あなた　名前は？
ハリー　ハリー
ハリー・メイソン
婦警　あたしはシビル・ベネット
隣のブラマ市の警官よ
電話も無線も通じないの
とりあえず　あたしは
一旦戻って応援を呼んでくるわ
ハリー　そうか……
――ハリー、立ち上がる
シビル　待って！
どこへ行くの？
ハリー　決まっている
娘を探すんだ
シビル　駄目よ！　危険だわ
ハリー　そうだとしても　じっと
していているわけにはいかない
町が危険ならば　なおさらだ
シビル　銃は持ってる？
ハリー　……いや
――シビル、拳銃を手渡す
シビル　これを預けておくわ
使わずに済むといいけど
引き金を引くときには
相手をちゃんと見きわめるのよ
撃つべきか否か
まちがってもあたしを撃ったり
しないでよ　いいわね？
ハリー　ああ
シビル　できるだけ
ここを動かないで
すぐに人を呼んでくるわ
――シビル去る
（Cafe 5to2）

ハリー　鐘を鳴らしていたのは
あんたなのか？
老女　あなたが来ることは
わかっていたわ
旋歩占いに出ていたからね
ハリー　何だって？
老女　待っていたのよ　あの子を
探しているのでしょう？
ハリー　あの子？
シェリルのことか？
老女　あたしには
すべてわかっているわ
ハリー　何か知っているのか！？
教えてくれ！
老女　近づかないで！
闇雲にあがいたところで
決して成就することはないわ
たどるべき道があるのよ
フラウロスに秘められた
隠者の道よ
ハリー　何だ？
何を言ってるんだ！？
老女　フラウロス　静寂の牢獄よ
宵闇の壁を打ち砕き
泥土の怨念を妨げるもの
きっとこれが必要になるわ
病院へ行きなさい
手遅れにしたくないならばね
ハリー　待て！
まだ聞きたいことが……
（Balkan Church）

——ドアを開くとスーツ姿の男性
ハリーに銃を向け発砲する

ハリー　待て！　待て　撃つな！
その…別に怪しいものじゃない
私はハリー・メイソン　この町
に観光にやって来たんだが……

男　……やっと人がいたか

ハリー　あんたはここの人間か？

男　私はマイケル・カウフマン
この病院の医者だ

ハリー　この町で
何が起こったんだ？

カウフマン　わからんよ
仕事明けに仮眠を取って
起きてみればこのありさまだ
気がつけば人っ子一人いない
季節外れの雪まで降っている
そしてきわめつけは　この
化け物だ　きみはこんな
生き物を知っているか？
見たことはあるか？
聞いたことはあるか？
こんな化け物　世界中のどこを
探したっていやしない

ハリー　そうだな　そうだ
女の子を見なかったか？
私の娘なんだが　まだ小さい
７歳の短い黒髪の女の子だ

カウフマン　はぐれたのか？
悪いが私は見ていない
しかし……こんな化け物が
うようよいる中で無事かどうか
すまんな　別に悲観させる
つもりじゃないんだが
奥さんは？
一緒に来ていないのか？

ハリー　妻は４年前に死んだ
娘と二人だけだ

カウフマン　そうか……失礼した
とにかく　私は町を出るよ
このままじっとしても
いられんからな

ハリー　そうか　気をつけろよ

〈Alchemilla Hospital 1F
Examination Room〉

——机の下に看護婦がいる

看護婦　良かった……
まだ無事な人がいたのね……

ハリー　きみは？

看護婦　あたしは　リサ・
ガーランド　あなたは？

ハリー　ハリー・メイソンだ

リサ　ねえ
いったい何が起こったの？
みんなどうなってしまったの？
あたしが気を失っている間に…
誰もいなくなってしまって……
本当に怖かったわ……

ハリー　きみも知らないのか……
私もどうしてこんなことに
なったのか　わからないんだ
どうなってるんだ……
すべてが悪い夢のようにも
思えてくる……

リサ　……あたしもよ
すべてが悪夢のようだわ……

ハリー　ところで……
女の子を見なかったか？
短い黒髪の７歳の女の子だ

リサ　７歳の女の子……？
あなたの娘さん？

ハリー　ああ

リサ　７歳の女の子……
わからないわ
ずっと気を失っていたから……
ごめんなさい

ハリー　いや　いいんだ
それなら　この地下にある
あの妙な一帯は何なのか
知ってるか？

リサ　何のこと？
ここの地下に何？

ハリー　知らないのか？
この病院に勤めていたのに

リサ　地下の倉庫には絶対に
入らないように言われているの
だから……わからないわ
あそこに何があるというの…？

ハリー　あそこは……

——サイレンの音

ハリー　……くそ！　頭が……

リサ　どうしたの？　ハリー…？
ハリー　しっかりして……

——気がつくと表世界

ハリー　……夢？

——老女が入ってくる

老女　間に合わなかったようね

ハリー　あんたは……

老女　あたしは
ダリア・ギレスピー

ハリー　何を知っている？
この町はいったい
どうなっているんだ？

ダリア　闇よ
町を闇が蝕んでいるのよ
卑小なる者の欲望の忌むべき力
稚拙な夢語り　わかっていたわ
この日が来るのは……

ハリー　何を言ってるんだ？
さっぱりわからないんだが……

ダリア　自分の目で見たものを
信じればいいだけよ
この町の教会　行く先はそこよ
あたしでは届かない
あなただけが止められるのよ
町中で地面に描かれた紋章の
ようなものを見なかった？

ハリー　小学校の中庭にあった
あれが？　あれが……
何だというんだ？

ダリア　サマエルの印章……
すべてが完成する前に
止めるのね

——ダリア去る

ハリー　待て！　おい！

〈Alchemilla Hospital 1F
Examination Room〉

——開くドアの音を聞き
思わず銃を向けるハリー
シビル　ハリー！
ハリー　シビル！？
シビル　無事で良かった
一人にしたのを後悔したわ
思ったよりもずっと悪い状況ね
頭がおかしくなりそうよ
ハリー　どうしてここに？
町は出なかったのか？
シビル　あなたがこの店に
入るのが見えたから
追いかけてきたのよ
この町からは出られなかった…
外へつながる道は
すべてふさがれているわ
車も全然動かないのよ
それにあいかわらず
電話も無線も駄目
ハリー　シェリルは？
見なかったか？
シビル　見たわ　女の子を
ハリー　シェリルなのか？
シビル　霧のかなたに
かすかに見えただけなのよ
追いかけたけれど
いなくなってしまったわ
あなたの娘かどうかは
わからないけど……
ハリー　それで放っておいたの
か！？　どこで見たんだ？
シビル　バックマン通り　湖の方
へ続く道を歩いていったわ
でもね　落ち着いて
正確にはいなくなったわけじゃ
ないの　その子が行った先には
道がなかったのよ
陥没で根こそぎ消えていたわ
ハリー　何だって……？
だったら　シェリルは……
シビル　……何もないところを
歩いていったのよ
…あなたの方は何かわかった？
ハリー　ああ……
変な女に会ったんだ
ダリア・ギレスピーと
名乗っていた　知ってるか？
シビル　ダリア・ギレスピー？
知らないわ　どうかしたの？
ハリー　彼女が言っていたんだ
町を闇が蝕んでいる……
そんなようなことを
何のことだかわかるか？
シビル　町を蝕む闇？
ドラッグに決まってるわ
観光客を中心に出回ってるのよ
どういうルートで流れてくるの
か　まだはっきりわからないの
いろいろ問題があって……
捜査も思うように進まなくてね
ハリー　ドラッグが今の状況と
関係あるのか？
シビル　さあ　わからないわ
ただ　この町を蝕む闇なんて
言われたって　あたしには
ほかに考えられないわ
——シビル、穴を見つける
シビル　これは？
ハリー　……さっき見つけたんだ
奥に何かあるのかもしれない
シビル　入ってみましょう
ハリー　待ってくれ
何が起こるかわからない
まずは私が様子を見てくる
シビル　それならあたしが
ハリー　いや　私が行く
シビル　……わかった
あたしはここで待ってるわ
気をつけて
危険を感じたらすぐに戻るのよ
ハリー　ああ　シビル
シビル　何？
ハリー　きみは……
わからないかな？
もう一つの世界というか……
まるで悪夢の中のような……
シビル　何のこと？
ハリー　はっきりとは
言えないんだ
しっかり覚えているつもりでも
すぐに記憶から色あせてしまう
真っ暗で　遠くで
サイレンが鳴っていて……
リサという看護婦に出会って…
確かに見たはずなのに
実感がまるでない……
今思い出そうとしても
ぼんやりして幻覚だったのか
とも思えるんだ……
シビル　……わからないわ
ハリー　……そうか　いや
いいんだ　気にしないでくれ
シビル　ハリー　あなた
少し疲れているんじゃない？
ハリー　……そうかもしれないな
——ハリー、穴の中へ
〈Antique Green Lion〉

ハリー　……ここは？
リサ　ハリー
ハリー　リサ…ここは病院か……
リサ　ひどくうなされていたわ
ハリー　そうか？　きみこそ
顔色が悪いんじゃないか？
大丈夫か？
リサ　大丈夫よ　心配しないで
ハリー　それならいいが…リサ…
ダリア・ギレスピーという
女を知っているか？
リサ　ええ　あのおかしな
ギレスピーおばさんね
この町では
ちょっとした有名人よ
めったに人前に姿を見せない
から詳しいことは知らないけど
火事で子供を亡くしてから
おかしくなったって
聞いたことがあるわ

ハリー　彼女が言ってたんだ
町を闇が蝕んでいると
何のことだ？
心当たりはないか？
リサ　町を闇が……？　そうね…
この町が観光地になる前……
町は古くから住む静かな生活を
求める人たちばかりだったのよ
その人たちの間ではね　独特の
奇妙な信仰みたいなものが
あったの　オカルトじみた……
魔術だとかいったような……
そんな感じの
町の若い人が突然いなくなると
土地の神様に召されたとか言い
あって　昔はそういうことが
多かったらしいのよ
観光地になる前は　本当に
何もないところだったから……
何かのせいにしないと
不安でしょうがなかったのね
新しく入ってくる人が増えて
からは　すっかり息を
潜めてしまったらしいけど
ハリー　土地の信仰……
リサ　最後にそのことが話題に
あがったのは何年前かしら……
この町を開発しようとする
団体の役員たちに事故死が
相次いだとき
たたりだとか噂になって……
あんまり関係なかったわね
ごめんなさい
——目覚めると金網の上
ハリー　これも夢か？
また気を失っていたのか？
考えたくないが……
すべては私の頭の
中だけで起こっていることに
過ぎないんじゃないか？
車で事故にあって
病院のベッドで意識のないまま
今も寝ているとか……
何が本当のことなのか
さっぱりわからない
シェリルは　湖の方へ
歩いていったと

シビルが言っていたな……
だが　湖へ向かう道は
通れない……か……
……他に道はないのか？
リサに聞けばわかるだろうか？
〈Antique Green Lion〉

リサ　ハリー！
ハリー　無事だったか　良かった
リサ　良かった
帰ってきてくれて！
一人で怖かったわ
ハリー　私もだ
会えてほっとしたよ
不安でしかたなかったんだ
リサ　湖の方へ行くには
どうすればいい？
リサ　湖？
バックマン通りを行けばいいわ
ハリー　その道は通れないんだ
リサ　ほかに道はないわ
ハリー　何だって？
どうにかならないのか？
他に方法は……
リサ　待って！
道はあるかもしれないわ！

ハリー　どこだ！
リサ　あたしが子供のころ
通っていた学校のそばに
給水施設があるのよ
今はもう使われていなかった
と思うけど……そこに点検用の
地下への入り口があって
そのころ聞いた話では　確か
湖の方までつながってるって
ハリー　本当か？
そこから湖まで行けるんだな？
リサ　絶対とは言い切れないわ
入ったことがないんだもの
それに金網で囲まれていて
入れなかったはずよ
ハリー　少しでも望みがあるの
なら　行ってみる価値はある
リサ　ハリー　行かないで
一人になるのが怖いのよ
どうしようもなく怖いの
ハリー　きみも一緒に行くか？
ここもいつまでも安全とは
限らないし　保証はできないが
一人ぐらいなら
何とか守れるだろう
リサ　駄目……ここから離れては
いけないような気がするの
ねえ　ハリー　怖いのよ
それにすごく寒いの
ハリー　……もうしばらく
ここにいてくれ
娘を見つけ出したら

必ず戻ってくる
――ハリー、去る
リサ　ハリー……
(Alchemilla Hospital 1F Examination Room)

――店に入るとカウフマンが
怪物と格闘している
ハリー　大丈夫か？
カウフマン　ああ　何とかな
不意をつかれたんだ
死ぬかと思ったよ
ところでどうだ？
町から出られそうか？
ハリー　いや　今のところは……
あんたの方は？
カウフマン　駄目だ
だが、あきらめるのは早い
こんな馬鹿げた事態が
いつまでも続くはずがない
今ごろは軍の救助隊が
近くまで来ているだろう
町を抜ければきっと助かる
ハリー　……そうだといいな
カウフマン　私はそろそろ
行く　悠長に話をしている
場合ではないからな
ハリー　アレッサという子を
知っているか？
カウフマン　知らないな
(Annie's Bar)

――バイクのタンクを開けると
カウフマンが入ってくる
カウフマン　そいつをこっちに
渡せ！
ハリー　これはいったい何なんだ？
カウフマン　きみには
関係ないことだ！
それよりこの馬鹿げた状況から
逃げ出す算段はついたのか？
ハリー　……いや
カウフマン　なら　こんな
ところで　のんびりしている
場合じゃないだろう！
いったい何をやってるんだ？
きみだって死にたくないだろ!!
それなら逃げ道を探すんだよ！
ハリー　わかったよ
カウフマン　死にたくないなら
よけいなことは考えるな！
いいな！
(Motel Haerbey Inn)

ハリー　シビル！
シビル　ハリー
ハリー　どうやってここに？
シビル　下水道を通ってきたの
あそこを開けたのはあなた？
ハリー　ああ　とにかく良かった
心配していたんだ
シビル　こっちの台詞よ
どこに消えていたの？
いえ……今はそんなことより……
…このありさまはいったい
何なの？　この町はどうなって
しまったというの？
ハリー　わかりにくい話かも
しれないが聞いてくれ
ただ……信じてほしいんだ
私は狂っているわけでも
きみをからかうつもりでもない
一時は私の頭がおかしく
なったのかとも思ったよ
だけど　違うんだ
私だけじゃない
この町すべてが……
侵蝕されているんだ
もう一つの世界に
誰かが妄想した悪夢が
形をなしたような世界に……
そしてその侵蝕は
少しずつ拡がっている……
すべてが闇そのものに
のまれようとしている
あの女の言っていたことが
わかりかけてきた
ような気がする
シビル　ハリー？
何の話だか、全然わからないわ
ハリー　私もすべてわかって
いるわけじゃない
はっきりとは説明できないんだ
シビル　結局　町がこうなった
原因は何なの？
ハリー　それもわからない
私にわかっているのは
あとはシェリルがそこにいる
ということだけだ
シビル　そこ？
ハリー　この闇を生み出した
誰かの下だ
シェリルはそこにいる
そして私に助けを求めている
シビル　ハリー
あなたはずっと無理しすぎよ
少し休むといいわ
ハリー　シビル　私は……
――ダリアが入ってくる
ダリア　悪魔が目覚めかけている
わ　その翼を拡げ始めたのよ
ハリー　ダリア・ギレスピー……
ダリア　あたしの言った通り
だったでしょう？
あたしはずっと見ていたわ
そう、すべてを
あの悪魔は地に潜み
生け贄をむさぼり
この日が来るのを待っていた
そして　ついにそれが
成就してしまおうとしているわ
あと、残りは二つ、この町と
かの深淵とを結びつける

サマエルの印章　すべてが
完成したときが終わりの時よ
昼間でも闇が太陽に取って
代わり　死人が歩き
殉教者は業火に焼かれるのよ
みんな死ぬのよ
ハリー　どうすればいいんだ？
どうすればシェリルを
助けられる？
ダリア　単純なことよ
あの悪魔を止めればいいのよ
あの悪魔を……
少女の姿をした悪魔をね
あなたの娘が生け贄に
される前に
間に合わなくなる前にね
とめるのよ……
やめさせるのよ……
ハリー　どこに行けばいいんだ？
ダリア　湖に張り出した灯台
そして遊園地の中心よ
急ぎなさい
あなたしかいないわ
シビル　ハリー　あたしには
何がどうなっているのか
わからないけど　とにかく
あなたの娘を助けられるのね？
やってみるしかなさそうね
あたしは遊園地に向かうわ
あなたは灯台に行って
ハリー　シビル……ありがとう
——シビル去る
ダリア　あれを使うのよ
ハリー　何？
ダリア　フラウロス……
そうすれば止められるわ
ハリー　シビルは……！

(Lake Side Boat)

——メリーゴーランドで
変貌したシビルに遭遇

ハリー　シビル！
しっかりしろ！　シビル！
シビル　……ハリー？　あたし…
…どうしたのかしら……
ハリー　しゃべるな
すぐに傷の手当てをする
シビル　ハリー……あなたの娘は
なぜ連れ去られたのかしら……
何があるというの……？
ハリー　それは私にも
わからない　ただ……
私とシェリルは
血がつながっていないんだ
シェリルにはまだ教えていない
いや　もう知っているかもしれ
ないな　ハイウェイの近くで
見つけたんだ
身元はまったくわからなかった
私たちには子供がいなかった
妻の持病が悪化しつつあって…
子供が産めるような状態では
なかったからだ
そして私たちは
シェリルを引き取った
シビル　それじゃ……
ハリー　シェリルと
この町で起こったことと
何かつながりが
あるのかもしれない
シビル　どうするの……？
ハリー　シェリルは私の娘だ
絶対に助け出す　それだけだ

——少女が現れる
ハリー　やはり現れたな
ここを通すわけにはいかない
おまえが何者なのか
何をするつもりなのか
そんなことはどうでもいいんだ
一つだけだ
シェリルを返してくれ
それでいい

——少女を包む見えない壁を
フラウロスの光が破る
ハリー　シェリルを……
娘を返してくれ……
——ダリアが現れる
ダリア　やっと会えたわね
アレッサ
アレッサ　…………！
ハリー　ダリア・ギレスピー……
これでシェリルに
会えるんだろう！
どこにいるんだ！？
ダリア　アレッサ
これで悪ふざけはおしまいよ
アレッサ　ママ？
ハリー　何だって？

どういうことだ？
ダリア　ずいぶん小ざかしいことをしてくれたわね　アレッサ？
油断していたわ　あたしたちの呪縛から逃げ出せるとは思っていなかったわ　あなたがそんなに成長しているなんて
ママ　知らなかったの
おかげであたしだけでは
捕まえることができなかったわ
でも　残念だったわね
あなたの半分が
この男に助けを求めてしまって
ハリー　おい、何を言ってるんだ？
ダリア　アレッサ
あたしのかわいい娘……
あなたにはまだやって
もらわなくてはいけないことが
残っているのよ
アレッサ　いや！　近寄らないで
ダリア　悪い子ね
準備はできているのよ
さあ　帰りましょう
（Lake Side Amusement park）

ハリー　リサ　ここは……？
ダリアとアレッサは
どこに行ったんだ？
リサ　ハリー……　あたしね……
あなたと話してから
ひどく気になることがあって…
頭の片隅に引っかかって
離れないの
ハリー　リサ……？
リサ　だから……
地下を見に行ったのよ
怖くて……行きたくなかった
でも……　あなたが言っていた
ように奇妙な部屋があったわ
だけど特に変わった様子は
なかった　でもね……
そこで変な感じがしたのよ
あの部屋は初めてじゃない
ような気がしたの……
あそこにあたしの覚えていない
何かがあるというの？
あたしは　なぜ……
ハリー……助けて……
ひどく怖いのよ……
耐えられないわ
ハリー　……一時的なものだろう
気を失ったときの　ショックの
せいだ　心配しなくても
時間が経てば思い出す……
——ハリー　手をさしのべる
リサ　駄目よ
あなたにはわからないわ
——リサ去る
ハリー　待て！
いったいどうしたんだ？
（Unknown）

リサ　ハリー
ハリー　リサ……
いったいどうしたんだ？
リサ　わかったのよ　どうして
みんな死んでしまったのに
あたしは生きているのか
あたしだけ生きてるんじゃ
なかったのよ　みんなと同じ
あたしは気づかなかっただけ
ハリー　リサ
リサ　ハリー　お願い……
そばにいて……
あたし怖いわ　助けて……
あいつらから守って……
ね？　ハリー……
——ハリー、部屋から出る
（Unknown OPHIEL）

ダリア　計画は成功していたわ
胎内に宿っていた
男　しかし完全ではない
魂の半分が失せている
そのせいで種子は目覚めない
男２　残った魂も
種子を抱えたまま　意識の底に
閉じこもってしまった
カウフマン　それでは役に立たないというのか？　話が違うぞ！
ダリア　いいえ　必死に
押さえつけているだけよ
私たちが手を貸せば
力を引き出すことはできるわ
大丈夫、約束は守るわ
男　しかし　こんな状態では
引き出せる力はごくわずかだ…
無力に等しい
消えた魂のかけらを探さねば…
ダリア　呪法を使うわ
この子の苦しみを感じて
きっと現れるはずよ
男２　時間がかかるな……
（UnknownARATRON）

アレッサ　いやよ！
もう　いやなの！
ダリア　どうしてママの言うことを
聞いてくれないの　ほんの少し
少しだけあなたの力を貸して
くれればそれでいいのよ
アレッサ　いや！
こんなことしたくない！
ダリア　みんなが幸せに
なるためなのよ
あなたのためにもなるのよ
アレッサ　こんなことするより
あたしはママと一緒に
いられる方が幸せなの……
それ以上いらない
だからわかってよ
ダリア　そう……　そうね
ママがまちがっていたのかも

しれないわね
アレッサ ママ……
ダリア どうして気づかなかった
のかしら？ 待っている
必要なんかないんだわ……
復活のための力を秘めた母胎は
ここにあるわ
すべてをあたしの手で行えば
良かったのよ
アレッサ ママ……？

〈Unknown Girl's Room〉

ダリア メトラトンの印章を
作っていることに気がついた
ときは 本当に驚いたわ
待ち望んでいた消えた魂が
やっと帰ってきたというのに
もう少しですべてが
水の泡になるところだったのよ
あの男のおかげよ
本当に感謝しているわ
アレッサを止めても
止めなくても
結局 あの男の娘なんて
消えてしまうのにね
シビル ふざけるな！ そんな…
——ハリー来る
ハリー ダリア！
ダリア ……まあ こんなところ
までたどり着くなんて
ハリー シェリルは！？
どこにいるんだ！
ダリア 何を言っているの？
何度も会っているじゃない
本来の自分の姿に還元されて
ハリー ……何だって？
ダリア まだわからない？
そこにいるじゃない
ハリー そんな馬鹿な
ダリア そう思わないのは
あなたの勝手よ

ハリー 何のためだ？
何のためにこんなことをする？
ダリア ……この７年間
長かったわ
あの日から７年の間
アレッサは生かされ続けたわ
死よりつらい苦しみが
７年間も続いたのよ
アレッサは目覚めることのない
悪夢を見続け……彼は
その悪夢と共に育っていった…
彼はじっと生まれる日を
待ち続けたわ そして
ついにこの日が来たのよ
すべてはこれからよ
みんな解放されるわ
すべての苦しみから
あたしたちの悲願……
約束の日
すべての罪が洗い流される日
あたしたちは真の楽園を
取り戻すのよ！
あたしの娘が！
救い手の母となるのよ
——光に包まれるアレッサ
銃声。ダリア倒れる
カウフマン ふざけるな！
とっとと元の世界に戻せ！
ハリー カウフマン！
カウフマン 誰がこんなことを
望んだ？
この俺を利用しやがって！
おまえらのような化け物に
好きにさせてたまるか！
ダリア あなたの役目は
終わったの 必要ないのよ
こんなところに現れて
どうしようというの？
カウフマン 何だと？
ずいぶん偉そうじゃないか？
だが こいつを見ても
そんなふうに涼しい顔で
いられるのか？
——カウフマン、赤い液体を出す
ダリア アグラオフォティス！
処分したはずだわ！
カウフマン わざと見つかる
ところに１つ置いておけば
おまえらじゃ それ以上
気がまわらないからな
甘いんだよ！ 切り札が
一枚しかないと思ったか
ダリア やめて！
——カウフマン、液体を投げる
ハリー ……あれは？
カウフマン いったい
どうしたというんだ……？
こんなはずは……
——少女の体が光に包まれる

〈Unkown〉

※『SILENT HILL』のシナリオ採録は、「GOOD+」エンディングのものをベースにしています。

Lisa Garland

リサ・ガーランド

23歳
女性

[illegible]た看護婦。呪法によって大火傷のまま生かされているアレッサの看護を担当していた。

[illegible]で殺人看護婦を演じていた役者の名前から。姓は、夢の国に迷い込む人物であることから『オズの魔法使い』の『ジュディ・ガーランド』から引用しました。

マイケル・カウフマン

『悪魔の毒々モンスター』など、数々のB級作品で知られるトロマ社の2人プロデューサー、ロイド・カウフマンとマイケル・ハーツの名前を合成したもので[illegible]

アルケミラ病院に勤める医師。ハリーと同様、この町を脱出するために奮闘するが、実は町の異変に深い関わりを持っている。

アレッサ・ギレスピー

[illegible]神を宿してしまった少女。儀式の際にシェリルを分離したが、再び一つの肉体に戻るため、シェリルを呼び戻した。

Creator's comment

開発初期の段階では、イタリアの映画監督『ダリオ・アルジェント』の娘の名前を引用して『アーシア』としていましたが、こちらも一般的ではないという理由から、改名されました。

ダリア・ギレスピー

映画監督『ダリオ・アルジェント』の元奥さんの名前からの引用です。ダリオ・アルジェント監督は[illegible]数多くのホラー映画を手がけている、恐怖映画の巨匠です。

オカルトに傾倒する謎の女性。実の娘であるアレッサに降神の儀式を行い、命に関わる大火傷を[illegible]一連の事件の発端を作った人物。

SILENT HILL
ENDING
ANALYSIS

主人公の行動によって4つの結末を迎える第一作。それぞれの違いを再確認しておこう。

good

第三作へつながる正統派のエンディング

【概　要】

ハリーの目の前で、アレッサと車椅子の少女は光に包まれ、一人の女性の姿となる。そこへ現れたのがカウフマン。輝く女性めがけて赤い液体を投げる。しかし、少女からはincubusが誕生してしまう。incubusを倒したハリーは、死にゆく女性が差し出した赤ん坊を受け取り、町の外へ脱出する。

条　件

リゾート街でカウフマン関連イベントを起こし、遊園地でシビルを倒した場合に迎えるエンディング。リゾート街に着いたらAnnie's Bar、Indian Runnerへ行き、モーテルのガレージでバイクのタンクを開け、その後のイベントを見れば条件は成立。

▲incubusを倒した後、再び姿を現した女性。ハリーに赤ん坊を差し出す。

▲[illegible]、再びサイレントヒル[illegible]

bad

すべては妄想？事件は衝撃の結末へ

【概　要】

アレッサと車椅子の少女は光に包まれ、一人の女性の姿（incubator）となる。襲いかかるincubatorをやむなく倒してしまったハリーに対し、incubatorは「ありがとう。パパ……」と言い残して姿を消す。娘を失った悲しみに頭を抱えるハリー。次の瞬間、ハリーは事故にあった車の運転席に横たわっていた。

条　件

カウフマン関連イベントを起こさず、シビルも倒してしまった場合に発生するエンディング。リゾート街ではモーテルなどに立ち寄らず[illegible]に移動。遊園地では、シビルを倒してしまえば条件は成立する。病院で「赤い液体」を入手する必要もない。

嘘だろう？　シェリル！？

▲娘の命を奪ってしまったかもしれない苦痛に、思わず倒れこむハリー。

▲最後に映し出されるのは頭から血を流すハリーの姿。すでに意識はないようだ。

オープニング映像も変化する裏の結末?

【概　要】

不明世界の底にいたのは、ダリアと本来の姿を取り戻したシェリル。そして車椅子に座った少女だった。ダリアの目的を阻止すべく、彼女に向けて銃を撃つシビル。しかし銃弾は跳ね返され、シビルは気を失ってしまう。ここでようやくハリーもダリアの前に現れるが、カウフマンが赤い液体を使ったことにより、少女からはincubusが誕生。incubusを倒したハリーは、死にゆく女性から赤ん坊を受け取る。赤ん坊を抱えたハリーは、シビルを連れて町の外へと脱出する。

条　件
[illegible]液体」を回収。その後、シビルとの戦闘時に[illegible]

◀ハリーよりも一足先にダリアの元へた[illegible]たアレッサには拳銃は通用しない。

■[illegible]べき道を指し示す。

◀[illegible]りかかる火の粉を止めるアレッサ。2人は無事に脱出する。

絶望に挫けるハリーをシビルが救う

【概　要】

ダリアの目的を阻止すべく、彼女に向けて銃を撃つシビル。しかし銃弾は跳ね返され、シビルは気を失ってしまう。ハリーもダリアの前に現れるが、アレッサと車椅子の少女は光に包まれ、一人の女性の姿（incubator）となる。襲いかかるincubatorをやむなく倒してしまったハリーに対し、incubatorはシェリルの声で「ありがとう。パパ……」と言い残して姿を消す。娘を失った悲しみに頭を抱えるハリー。しかしシビルは、そんな彼を再び立ち上がらせ、ともに町の外へと脱出する。

条　件
[illegible]その後[illegible]

◀シビルの放った弾丸を跳ね返し[illegible]の存在に帰ったアレッサは、incubatorとともにハリーに襲いかかってくる。

▶ハリーに向かって礼を言うincubator。その声は、まぎれもなく娘のものだった。

■[illegible]たハリーを、シビルが手荒いやり方で言い立たせる。

Logue 2

SILENT HILL 2

衝撃の結末と、さまざまな解釈が可能な複雑なストーリーが大きな波紋を呼んだ第二作。緻密に練り込まれたシナリオや登場人物の背景などを深く理解してからプレイすれば、物語をより深く楽しむことができるはずだ。

SILENT HILL 2

メアリーの声
あいまいな眠りの中で
夢見るのはあの町
サイレントヒル
いつかまた　二人で行こうと
約束しておきながら
私のせいでかなわなかった
私は一人でそこにいる
あの思い出の場所で
あなたを待っている

(Observation Deck)

ジェイムス　手紙が来た
“メアリー”その名前が
封筒には記されていた
私の妻の名
こんなバカな話はない
ありえるわけがない
わかっているつもりだ……
死んだ人間から手紙が
来るわけがない
そう　メアリーは3年前に
病気で死んでいる
ただ……　それでも私は
メアリーに会いに来た
“あの思い出の場所”
それはどこなのだろう？
この町には思い出が多すぎる…
湖畔のあの公園のことだろうか？
何をするでもなく一日中
湖を二人で　ただ眺めていた
メアリーはそこに
いるのだろうか？
本当に私を待っていて
くれてるだろうか……？

——墓石の前に女が座っている
ジェイムス　失礼
女　何でもないの　ごめんなさい
ただ立っていただけで……
ジェイムス　いや……
驚かせるつもりはなかった
すまない
道を聞きたかったんだ
女　道を？
ジェイムス　サイレントヒルには
このまま行けばいいのか？
女　え？　ええ
霧が出ているけど
道　一本しかないから
たぶん迷わないと思う
ジェイムス　ありがとう
女　でも……
ジェイムス　何か？
女　行かない方がいいと思う
あの……　だから……
町が変になっているの
何て言ったらいいのか……
うまく説明できないんだけど
ジェイムス　危険なのか……？
女　たぶん……
霧だけじゃなくて……その……
ジェイムス　わかった
気をつけるよ
女　私　嘘ついてないわ
ジェイムス　信じてない
わけじゃない　ただ……
どっちでもいいんだ
嘘でも本当でも
私はあの町に行く
女　何で？
ジェイムス　人探し……だな
女　誰？
ジェイムス　……大切な人だ
また会えるなら
何があっても会いに行く……
女　私もママ……
母を探しに来たの
まだ見つけられないけど
もう何年も会ってない……
この場所にいると思っていた
父と兄も見当たらないし……
ごめんなさい
あなたには関係ないことなのに
ジェイムス　いや
見つかるといいな
女　あなたも

(Cemetery)

——クリーチャーとの戦闘後
ラジオノイズに混じった声
私は……にい…
だ……会いに……
………いる
あ……………た私は

こ……いるから
ジェイムス……
〈Vachss Rd.〉

——トイレで男が吐いている
男　おれじゃない
違うんだ
ジェイムス　何が？
男　だから……その……
おれは何もしてないんだ
あれは最初からあって……
おれはただ　ただ……
ジェイムス　私はジェイムス
ジェイムス・サンダーランドだ
男　えと……エディー
ジェイムス　エディー
あのキッチンの死体は……
エディー　何もやってないんだ
おれは人殺しなんてしない
ジェイムス　怪物や
あの赤い三角頭の
仲間じゃないんだな？
エディー　赤い三角？
知らない　そんなの
本当だよ　怪物かな……
変な生きものは見たんだ
怖くて……このアパートの中に
逃げこんだんだけど……
ジェイムス　このボロの中も
安全ではない……みたいだな
いったい何が起きたんだ？
エディー　え？　おれは知らない
この町の人間じゃないんだ
だから……
ジェイムス　エディーもか……
何か用があって　ここに？
エディー　えと　まあ……うん
ジェイムス　急ぎの用じゃない
なら　さっさとここから
逃げた方が　いいんだろうな…
エディー　そうだね

ジェイムスは？
ジェイムス　私は
用を済ませてからにする
エディーも気をつけてな
エディー　ジェイムス！
いや……あの……
ジェイムスも気をつけて
〈Wood Side Apt. #101〉

——墓場にいた女が、包丁を
握って横たわっている
女　さっき会った人？
ジェイムス　ああ……
ジェイムスだ
女　私は……アンジェラ
ジェイムス　アンジェラ……
何をしたいのか　知らないけど
危ないことは　やめた方がいい
アンジェラ　そう？　でも……
ジェイムスだって
同じでしょう？
逃げるのは楽だし
それに　少しだけ
許される気がする
ジェイムス　私は……違う
アンジェラ　怖い？
ごめんなさい
ジェイムス　いや……
母親は見つかった？
アンジェラ　まだ……
どこにもいないの
ジェイムス　このアパートに
住んでいたのか？
アンジェラ　何も知らないの……
ジェイムス　わかっているのは
この町に住んでいたことだけ？
アンジェラ　そうなの？
何で知っているの？
ジェイムス　いや……　ここで
母親を探していると言うから
そう思っただけで
私が知るわけない
アンジェラ　そう……
ジェイムス　違うのか？
アンジェラ　わからない
ジェイムス　何でアンジェラは
この町に来たんだ？
アンジェラ　……ごめんなさい
ジェイムスの探している
人は見つかった？
ジェイムス　まだだ
メアリー……　私の妻なんだ
アンジェラ　ごめんなさい
ジェイムス　いや　いいんだ
いるわけがない
死んだ人間が……
アンジェラ　……死んでいるの
ジェイムス　大丈夫

狂っていない
ただ　それでも……
アンジェラ　私……ママを探しに
行かないと……
ジェイムス　一緒に行くか？
この町は変だ
墓で会った時に言っていた
意味がよくわかった
アンジェラ　一人で大丈夫
私　ジャマになるし……
ジェイムス　それ……
アンジェラ　預かってくれる？
ジェイムス　それは……構わない
アンジェラ　持っていると
何となく……
楽になりたくなるわよね
——ジェイムス、手を伸ばす
アンジェラ　ダメ！
あの　私……
私が……いけないの　でも……
——アンジェラ包丁を置いて去る
〈Blue Creek Apt. #109〉

——塀の上にアパートで会った
少女が座っている
ジェイムス　子供……？
さっきの子か？
手を踏んでいった……
少女　知らない
私じゃないよ
ジェイムス　子供が……
こんなところで
何をやっているんだ？
少女　見てわかんないの
バカなんだね
ジェイムス　手紙？
少女　おまえなんかに関係ない
だってメアリー
嫌いなんでしょ？
ジェイムス　待て！
何でメアリーの名前を
知っているんだ
——少女、走り去る
〈Blue Creek Apt.back alley〉

ジェイムス　メアリー！？
メアリー　……じゃないのか？
マリア　あなたの彼女に
似ているの？
ジェイムス　いや……死んだ妻だ
似ている　本当に似ているんだ
顔も声も……
ただ服装や髪の色は違う
それに……
マリア　私はね
マリアっていうの
メアリーさんの幽霊かしら？
どう曖かいでしょ？
ジェイムス　本当に
メアリーじゃないのか？
マリア　私　マリア
って言ったでしょ
ジェイムス　まちがえて悪かった
マリア　どこに行くの？
ジェイムス　メアリーを
探しているんだ
マリアは……見なかったか？
マリア　メアリーって死んで
いるんじゃなかったの？
ジェイムス　ああ……3年前に
だけど手紙が来たんだ
"思い出の場所"で待っている
マリア　それがここ？
でも知らない　見てないわ
思い出の場所って
ここだけなの？
——メアリーの映像
ジェイムス　いや　あとは……
ホテル　あそこもそうだ
湖の見渡せる……
まだあるのか？
マリア　レイクビューホテル？
あるけど
でも　ホテルでの思い出？
いったい何の思い出かしら？
冗談よ　怒らないで
それにそっちじゃないわ
こっちよ
——マリア、ついてくる
ジェイムス　ついてくるのか？
マリア　置いていくつもり
だったの？
ジェイムス　しかし……
マリア　こんな怪物の
うろつくところに？
ジェイムス　いや
そういうわけでは……
マリア　他の人もみんな
いなくなっちゃったし……
メアリーに似ているんでしょ
あなたの好きな
それとも嫌いだった？
ジェイムス　そんなことはない
マリア　じゃあ　いいでしょ？
ジェイムス　わかった
〈Rosewater Park〉

——ボーリング場の前で
マリア　私　ボーリング嫌い
だから　ここで待ってる
ジェイムス　ここで遊んでいこう
って　わけじゃない
マリア　早く戻ってきてね
——ボーリング場に入ると
少女　何やったの？
ごうとう　ひところし……
エディー　そんなひどいこと……
どっちでもないよ
少女　つまんないの　弱虫デブ
エディー　そんなこと言われても
少女　だってケイサツに
追いかけられてんでしょ？
エディー　ただ逃げてるだけで……

…怖くて
警察がどうしてるかなんて
わかんないよ
少女 怒られること
したんだったら
ちゃんと あやまればいいのに
私もよく逃げるけど
エディー ダメだよ許してくれないよ おれを許してはくれないよ ローラは会えたの？
その……メアリーだっけ
——ジェイムスが中へ進むと
ジェイムス エディー？
エディー あ えーと……
ジェイムス ジェイムスだ
さっきボロアパートの中で
会っただろう？
エディー それは覚えているけど
ジェイムス エディー
一人なのか？
エディー え いや……
少女 バイバーイ！
——少女、走り去る
ジェイムス 待てっ！
エディー 追いかけよう！
エディー え ローラを？
何で……
ジェイムス ローラっていうのか？
あの女の子は
エディー そう聞いたけど
ジェイムス 外には怪物が
うろついているんだ
ピザなんて食ってる場合か？
エディー でも……ローラは
一人で大丈夫だって
デブは一緒にいると
ジャマだって……
ジェイムス ……じゃあ いい
ジェイムス あの子は誰なんだ？
エディー おれも知らないんだ
名前ぐらいしか 本当だよ
——再びボーリング場の前
ジェイムス 女の子
出ていっただろ？
マリア 逃げられちゃった！
追いかけないの！？
〈Pete's Bowl-O-Rama〉

マリア あの子はここ
通ってったの
ジェイムス 他に道はないのか？
マリア あるわ
その店の中
ジェイムス ダメだ マリア
鍵がかかっている
——マリア、鍵を取り出して
劇場裏口の扉を開ける
〈Bar Heaven's Night〉

マリア ちょっと待って
ジェイムス
何となく 疲れちゃって……
たぶん
二日酔いのせいだけどね
ジェイムス 少し
休んでいればいい
マリア 広いベッドだね

ジェイムス 私はあの子を……
ローラを探しにいく
すぐ見つけて 戻ってくるよ
〈Brookhaven Hospital 3F #S03〉
マリア ねえ ジェイムス
もし…… もしメアリーが見つからなかったらどうする？
ジェイムス 考えてない
〈Brookhaven Hospital 3F #S03
——ベッドの陰に
少女が隠れている
ジェイムス ローラ
ローラ え……
私の名前 知ってんの？
ジェイムス エディーに聞いた
ローラ なんだ おしゃべりブタ
ジェイムス 何でメアリーを
知ってるんだ？
ローラ 別にいいじゃない
ジェイムス 教えてくれないか…
ローラ 言わないと、ぶつ？
ジェイムス いや……[illegible]しない
ローラ メアリーは……
入院したとき
トモダチになったの
去年の……
ジェイムス 嘘だ[illegible]ローラ
ローラ 信じてくれないならいい
ジェイムス だが メアリーは
3年前に…… 悪かったな
とりあえず話は
後にしてここを出よう

子供一人がいるべき
場所じゃない
この町はいろいろと……
今までよくケガを
しなかったな
ローラ　あたりまえじゃない
——2人、部屋を出る
ローラ　待って待って
行きたいところがあるの
ジェイムス　また今度な
ローラ　大切なものなの
ジェイムス　どうしても？
ローラ　あの……メアリーの手紙
ジェイムス　え……
ローラ　取りに行きたいの
いいでしょ？
ジェイムス　ああ
ローラ　早く
——大処置室の扉を開くローラ
ジェイムスだけ中に入る
ジェイムス　この部屋にあるのか？
ローラ　うん　そう奥の方
ジェイムス　ローラ　どうした？
ローラ　もっと奥　その棚の中
ジェイムス　ローラ
——ローラ、扉を閉める
ジェイムス　何やってんだ！
ローラ　ばーか
だまされてる
ジェイムス　開けるんだ
ローラ　どうせ　私は
うそつきだよ
開けてほしい？
開けてほしいでしょ
お願いしますは？
ジェイムス　ローラ！
ローラ　開けてあげないよ
いいの？
このままどっか行っちゃうよ
ジェイムス　ローラ　ふざけるな！
ローラ　ジェイムスの……
ジェイムス　ローラ？
ローラ　ジェイムスのばか！
——ローラ、去る
(Brookhaven Hospital 1F #C3)
マリア　ジェイムス！
ジェイムス　メアリー！

いやマリアか……
また　まちがえたな
悪い
でも　生きていて良かった
マリア　でも！？
でもって何！
私が生きているってことは
その程度なの？
ひどいじゃない
死にそうになったのよ
どうして助けに
来てくれなかったの！
メアリーメアリーって
そんなに死んだ女が大事？
泣きそうになったのよ
死にそうになったんだから
私なんて　どうでもいいの？
ジェイムス　いや
そんなことはない
マリア　じゃあ　一緒にいてよ
見捨てないでよ
だって私のこと
見てたじゃない
ローラは？　見つかった？
ジェイムス　一度は
だけど逃げられた
マリア　探しに行かなきゃ
ジェイムス　あの子に
こだわるんだな
知り合い？
マリア　初対面
だって　かわいそうじゃない
……一人で
それに……何となくね
助けてあげなきゃ
いけない気がするの
(Brookhaven Hospital
B1F Store room)
ジェイムス　マリアは死んだ
守れなかった

また　私には助けることが
できなかった
ローラはどこかへ
行ってしまった
メアリー……
私は……　どうすればいい？
いや……君は本当に
私を待っているのか？
それともこれは君の…………
(Brookhaven Hospital Entrance)

エディー　人を殺すのって
簡単なんだな　頭狙って
パァン！　一発だもんな
ジェイムス　人を……殺したのか？
エディー　でも……おれが
悪いんじゃないんだ
仕方なかったんだ
ジェイムス　落ち着いて
話してくれ
エディー　何があったんだ？
エディー　だから……
こいつが……
殺されても当然なんだ
何もしてないのに
おれを殴ろうとした
それに　おれのこと
バカにした目で見たんだ
あいつと同じだ
ジェイムス　それだけの
理由なのか……
エディー　それだけだって！？
ジェイムス　エディー　それでも
人を殺すというのは……

エディー　十分な理由だろう？
今まではやらなかっただけだ
あいつの犬だってそうだ
今までは許していた
おれが殺したんだ！
ジェイムス　エディー！
エディー　ジェイムス
冗談だよ
本当は最初から
死んでいたんだ
おれ……もう行くよ
ジェイムス　エディー　一人で？
エディー　ああ
――エディー、去る
ジェイムス　エディー……
（Toluca Prizon cafeteria）

――鉄格子の向こうにマリア
ジェイムス　無事だったのか……
マリア　あいつに……
殺されたと思っていた
ケガは大丈夫か？
マリア　逃げ足早いから
一つもないわ
ジェイムス　……マリア？
さっきあいつに
やられた傷はどうしたんだ？
マリア　やられた傷？
ジェイムス　何のこと？
ジェイムス　エレベーターの
ところで　追いつめられて……
マリア　何の話をしているの？
ジェイムス　さっきのことだぞ
忘れたのか？
マリア　あの長い廊下で
あなたと　はぐれてから
何かあったの？
他の人とまちがってない？
ほら　あなたって昔っから
そそっかしいところあるから
覚えてる？　あの時の……

ジェイムス　マリア
何言っているんだ？
マリア　だからホテルでの
忘れ物よ　ジェイムス
忘れ物なんかない
マリア　絶対に大丈夫って
言ったくせに
残っているといいけど
あのビデオテープ
ジェイムス　何で知っている！
マリアじゃないのか？
マリア　私は本当の
メアリーじゃないわ
ジェイムス　だから
マリアなんだろう？
マリア　あなたが望むなら
そうなのかもね
ジェイムス　そんなことを
聞きたいんじゃない
マリア　もういいじゃない
私は私で　ここにいるんだから
ね？　生きてるし本物よ
ほら……　あなたも触ってみる？
ジェイムス　わかった
マリア　ねえ　迎えに来てよ
こんな鉄格子ごしじゃ
何もできない
ジェイムス　ああ……
待っていてくれ　すぐに行く…
（Labyrinth Hallway jail room）
アンジェラ　いや！やめてパパ！
――倒れた怪物に蹴りを入れ

テレビを投げるアンジェラ
ジェイムス　ケガはないか？
アンジェラ？　落ちつくんだ
アンジェラ　命令しないで
ジェイムス　命令するつもりは
ない
アンジェラ　私のためって
言いたいの？
なぁに　じゃあ
それでお優しいつもり？
わかってるのよ
裏があるんでしょ　下心が
ジェイムス　そんなつもりはない
アンジェラ　言い訳？　ごまかし？
本音　出したらどう
あの男みたいに叩けば？
殴って思い通りにしたら
相手の気持ちなんて
どうせ考えないんだから
あんたたちみたいなクズ
ジェイムス　アンジェラ……
――ジェイムス、歩み寄る
アンジェラ　触らないで！
気持ち悪い！
メアリーは死んだって

言ったわよね？
ジェイムス　……病死だ
アンジェラ　嘘つき！
わかるもの
いらなくなったんでしょ
代わりでもできたの？
――アンジェラ、部屋を出て行く
ジェイムス　どういうことだ
アンジェラ？
（Labyrinth Hallway
Angela's room）

――ベッドの上に横たわる
マリアを見つけて
ジェイムス　マリア？
マリア……？
なあ　マリア
いったい
どうなってるんだ？
何でこんな……
メアリー……
（Labyrinth Hallway jail room）

ジェイムス　エディー
何をやってるんだ！
エディー　見ての通りさ
あいつが言ったんだ
“ブタの穴から生まれた
ブタクソ野郎”
“俺に頭ん中までアブラ身
詰まったアホ面見せんな！”
“いるだけで暑苦しいんだよ
酸っぱい生ゴミはお家に帰れ！”
そうだ　正しいさ
おれはバカだ
ノロマで弱虫なただのデブ
でもな　頭良かろうが
運動が得意だろうが
死体になっちまえば同じだ
ただのデブより価値がねえ
そうさ　おれをバカに
するような奴は
みんな撃っちまえば
いいんだよ　殺せば
ジェイムス　エディー
狂ったのか？
エディー　ほらな　やっぱり
ジェイムスもだ
ジェイムス　そんなつもりは……！
エディー　いいんだよ
わかってる
ずっとおれを
バカにしてただろう？
会ったときからさ
殺してやるよ　ジェイムス
――エディー、隣の部屋へ
エディー　ジェイムス　わかるか？
いつもこづかれ
バカにされ
頭を抑えつけられていた
おれの気持ちが？
何かするたびに笑われ
いたぶられる
だから　おれは
たかが犬殺したぐらいで
ビクビクおびえて
逃げてきちまった
そうさ　あいつの犬は死んだ
おれが殺してやったんだ
犬のくせにおれを
バカにしたからだ
撃ってやったら
キャンキャン鳴いて
逃げやがった
ついでにあいつもだ
ガタガタ言いやがったからな
あの脚で
お得意のフットボールの
試合はどうだったろうな？
ジェイムス　人殺しが正しいと
思ってるのか？
エディー　やめるんだ！
エディー　ジェイムス
きれいごと言うなよ
あんただって
この町に呼ばれたんだ
おれと同じだ
善人面するんじゃねえ
わかってんだろ！？
さあ　パーティーの始まりだ！
――エディーを殺したあと
ジェイムス　エディー？
エディー！
私は……人を……
殺してしまった
人を……
メアリーは３年前には
死んでいない……？
（Labyrinth Hallway
deep freeze）

――ピアノから音が聞こえる
ローラ　おどろいた？
ジェイムス　ああ……
ローラ　もしかして
ジェイムスも会いにきたの？
メアリーに会えた？
ジェイムス　ローラは……
メアリーに会いに？
ローラ　この町にいるんでしょ
メアリーはどこにいるの？
知ってたら教えてよ
もう　足つかれちゃった
ジェイムス　メアリーに
会えるのか？
ローラ　メアリー
手紙に書いてたもん
ジェイムス　手紙……？
ローラ　……読む？
でも　レイチェルには内緒だよ
ジェイムス　レイチェル？
ローラ　看護婦さん
レイチェルのロッカーから

取ってきたの
——ジェイムス、手紙を読む
ジェイムス　ローラ……
8才なのか？
ローラ　うん
1週間前に誕生日だった
ジェイムス　3年前に……
死んでいないのか……
メアリーはここにいるのか？
本当に“遠い場所”は
ここなのか？
ローラ　メアリー
サイレントヒルのこと
いっぱい話してくれた
写真もいっぱい見せてくれたし
また来たいって言ってたもん
だから　ここだよ
もう一つの手紙
見たらわかるかな……
メアリーの……あれ？
……落としちゃったのかな
ジェイムス　ローラ？
ローラ　探してくる！
ジェイムス　ローラ！
——ローラ去る
（LakeView Hotel
"Lake shore"）

——ビデオの映像
メアリー　また撮ってんの？
やだ……
何もないけれど
いいところだった　ここは
静かで　落ち着く
ねえ　知ってる？
ずっと昔　ここらへんは
神聖な場所だったんだって
何となく　わかる気がする
もう帰らないといけないのが
もったいない……
だから　いつかまた来ない

いつかまた　きっとね？
——映像が乱れ、テープが終わる
ローラが来る
ジェイムス　メアリー……
ローラ　ジェイムス
ここにいたんだ
手紙　見つけた？
メアリーに会えた？
まだだったら
休んでちゃダメだよ
ねえ
ジェイムス　ローラ……
メアリーには会えない
メアリーは……
死んだんだ
ローラ　うそ！
うそでしょ……
ジェイムス　本当だ……
ローラ　病気で……
死んじゃったの？
ジェイムス　違う
私が殺したんだ
ローラ　ばか！
何でそんなことしたの！
人殺し！
返して！
メアリーを返してよ！
そんなにキライだったの！？
ジャマだったの！？
ジェイムスのばか！
ばかばかばか
メアリーは……
ジェイムスのこと
いつも待ってたのに……
ジェイムス　ごめん……
ローラの探している
メアリーは　ここにはいない
——ローラ去る
ジェイムス　ローラ　ごめん

——ビデオのノイズに混ざって
メアリーの声
メアリー　ジェイムス
どこにいるの？
待っている
ずっと待っている
来てくれるでしょう
私が嫌い？
だから会いたくないの？
ジェイムス……
ジェイムス？
早く来て
道に迷っているの？
近くよ
すぐ近くにいるのよ
ねえ　ジェイムス
会いたいの
私がわからない？

ジェイムス
ねえ　ジェイムス……
ジェイムス
ジェイムス　この声……
(Lake View Hotel #312)

——窓の外には空中に浮いた
ベッドが見える
ジェイムス　メアリーが……
死ぬなんて
冗談……だろう……
声　残念ですが……
ジェイムス　あんたら
医者じゃないか
人を治すのが仕事だろう
できないなんて　そんな……！
声　落ち着いてください
医者として
最善を尽くします
しかし　まだ……有効な
治療法が見つかって
いないのです
ジェイムス　メアリーは
後どのくらい？
声　はっきりとは
答えられません……
早くて半年
もって3年……
我々にも予想が
つけられないのです
(Lake View Hotel 2F library)

——燃える階段の途中に
アンジェラが立っている
アンジェラ　ママ！
ママ　会いたかった
後はあなただけ
それで私はやっと……
やっと幸せになれる
どうして逃げるの？
ママじゃない
ごめんなさい
あなただったの
ジェイムス　いや……
アンジェラ　さっきは……
ありがとう
でも　助けてくれなくて
良かったのに
ママはね……
知っていたのに……
私　そういう人間だから
ジェイムス　アンジェラ
それが全てじゃない
アンジェラ　いいの
私にはそんな資格ない
それとも　助けてくれる？
ずっと　守ってくれる？
いつも支えて　許して
私を普通に愛してくれる？
ほらね　やっぱり
ジェイムス
あの包丁　返してくれる？
ジェイムス　いや……ダメだ
アンジェラ　あなたが使うの？
ジェイムス　私は……自殺なんて
……　暑いな
アンジェラ　あなたにも
見えるの？
私はいつもそうだった
(Lake View Hotel B1F stairway)

——逆さづりにされているマリア
三角頭に串刺しにされる
マリア　ジェイムス！
ジェイムス　やめろ！
もう　やめてくれ！
何度も私を
苦しめないでくれ！
私は弱かった
だからおまえの
存在を望んでいた
私の罪を罰してくれる
誰か……
でも　もういらないんだ……
わかったんだ……
自分で　決着はつける
(Lake View Hotel 1F lobby)

ジェイムス　メアリー？
メアリー　何か用　ジェイムス
ジェイムス　ああ　ほらこれ
メアリーの好きな……
メアリー　花　買ってきたの……
醜い私へのあてつけ？
帰って　ジェイムス
ジェイムス　何言ってるんだ
メアリー
メアリー　私も鏡で顔を
見たときは
ぞっとしたもの
病気と薬のせいで
怪物みたい
何見てんの？
早く出ていきなさいよ
こんな女
放っておけばいいでしょ
役にも立たないし
どうせ　すぐに死ぬんだから
今日だか明日だか知らないけど
どうせ死ぬなら
今　殺してくれた方が
楽なのにね
まあ　医者には
大切な金ヅルだから
簡単には手放さない
でしょうけど
ジェイムス　まだいたの？

ねえ　出てけって
聞こえないの！？
二度と来ないで！
ジェイムス……
やっぱヤダ
行かないで　お願い
そばにいて
ずっとそばにいて
出てけなんてウソよ
ねえジェイムス　お願い
大丈夫って言って
死なないよって
はげまして
助けて……

（Lake View Hotel 1F corridor）

メアリーの声

あいまいな眠りの中で
夢見るのはあの町
サイレントヒル
いつかまた　二人で行こうと
約束しておきながら
私のせいでかなわなかった
私は　一人でそこにいる
あの思い出の場所で
あなたを待っている
いつかあなたが来てくれるのを
待っている
だけど　あなたは来てくれない
寂しさと哀しみの中で
いつまでも待ち続ける
私の許されない罪
あなたを傷つけてしまった
私の罰
だけど現実も変わらない
私はいつもあなたを待っている
会いに来てくれることを
祈っている
ベッドに横たわり
変わらない天井を眺めながら
いつもそんなことを思っている

今朝　先生がやってきて
家に帰ることを許してくれた
今は少し落ち着いているけれど
良くなったわけではない
つまり　そういうこと
それでも家に帰れることは
素直に嬉しい
それは変わらない
でも　私が家に帰ることを
あなたは喜んで
くれるのだろうか？
病室に来るあなたは
いつもどこか苛ついている
私が嫌いなのだろうか
私が憎いのだろうか
私を疎ましいのだろうか
それも仕方ない
自分の未来がないと知ったとき
死にたくない
生きたいとあがいた
どうして死ななくちゃ
いけないのかと泣き叫び
自分の焦りのままに
あなたを傷つけた
だから　私を嫌い憎み疎んでも
当たり前だと思う
それでも私は最期だから
ここに書き留めておきたい
私はあなたを愛していた
私がこんなにもなりながらも
何年も側にいてくれたこと
本当に嬉しかった

ただ思いつくままに
言葉にするせいで
とりとめのない手紙に
なってしまっていると思う
私が死んだら
この手紙をあなたに
渡してくれるように
頼んでおいた
だから　あなたがこの手紙を
読むときには　もう私はいない
忘れてとは言わない
忘れないでとも言えない
私が倒れ　そして死ぬまでの
この数年間　あなたに枷を
はめてしまったことが
私はとても哀しかった
あなたには　たくさんのものを
もらっておきながら
何一つ返すことができなかった
だからもう　あなたはあなたの
生きたいように生きて欲しい
ジェイムス　私は幸せでした

（epilogue）

SILENT HILL 2
～Born From A Wish

マリア　気がついたら
一人だった
誰もいないのは……
あの怪物たちのせい？
それで　私はどうしたら
いいんだろう？
戦って生き延びる？
それとも怪物に殺される？
生きていなくちゃいけない
理由はないけど……
今は死にたいとも思わない
痛いのも苦しいのも嫌い
だったら……　逃げようか？
誰か　人に会いたい
一人は……
でも……　この町に　まだ
人は残っているのだろうか？
（Bar Heaven's Night）

マリア　あっ……
誰か……いるの？
開けて
ねえ？
男の声　やめてくれ
耳障りだ
マリア　良かった
やっと　人に会えた
開けてくれない？
男の声　断る
マリア　なぜ？
――（ため息）
男の声　私には　いちいち答えないといけない義務でもあるのか？
マリア　ある
男の声　それは　知らなかった
私は一人でいたい
他人の存在は　邪魔なだけだ
マリア　それでも顔ぐらい見せて
ほしい　今　町がどうなっているかわかってる？
誰もいない……怪物しかいない
男の声　わかっている
だけど　それがどうした？
私には関係ないことだ
誰もいないなら　静かでいい
マリア　こんな狂った町の中でも
一人でいたいの？
男の声　ああ　そうだ
狂っているのがこの町だと
どうして言い切れる？
狂っているのは
私や君かもしれない
両方……かもしれないな

さあ　もういいだろう？
私の邪魔をしないでくれ
マリア　私は……　マリア
あなたは？
男の声　アーネスト
マリア　ヘミングウェイ？
アーネスト　ボールドウィン
マリア　アーネスト……
また　来るから
（Baldwin House 2F Lounge）

マリア　エイミーって　知ってる？
アーネスト　なぜ
そんなことを聞く……
マリア　手紙……
『大好きなパパへ』差出人は
エイミー・ボールドウィン嬢
パパ？
アーネスト　ああ
どこにあった？
マリア　屋根裏部屋
アーネスト　ああ……
愚かだな　今になって
やっと意味がわかるなんて
なぜ　あの子が
あそこにいたのか
なぜ　落ちたあの子が
空の封筒を握り締めていたのか
マリア　アーネスト
エイミーって……
ごめんなさい
思い出させてしまって
アーネスト　謝ることはない
思い出してはいない
忘れていないのだから
マリア
忘れてしまうことと
忘れられないこと……
どちらが悲しいこと
なんだろうか？
もう１０年も経ったのに……
マリア　ごめんなさいアーネスト

こんなつもりじゃなかった
アーネスト いや いい
マリア手紙を……
マリア ここに置いていくから
アーネスト ありがとう
マリア……？
君はもしかして…… だからか
だから君は私に会えた
マリア え？
アーネスト ならば私は
奇跡を望んでいいんだろうか？
マリア どうしたの？
アーネスト 隣のアパートに
瓶に入った白い液体がある
どこにあるかはわからないが
そこにあるのは知っているんだ
それが 欲しいんだ

マリア 私が…… 取ってくるの？
アーネスト 頼む……
マリア 自分で 行かないの？
アーネスト できるならば
頼みはしない 私には……
マリア ……白？
アーネスト 階段の鍵は
開けておく
マリア アーネスト
あれを信じてる？
アーネスト わからない
だが……
マリア 無駄かもしれない努力って そんなに嫌いじゃない
少なくとも最初から諦めて
何もしないよりは
アーネスト マリア……
ありがとう
マリア 奇跡なんて起こるの？
アーネスト ここは
サイレントヒルだ
マリア だから不幸になったのかもしれない

アーネスト 考えすぎだ
それに私はこの町の人間なんだ
（Baldwin House 1F Study）

アーネスト マリア ありがとう
アーネスト それだけが
手に入れることができず
見つけたときにはもう
私は この家から
離れられなくなっていた
長かった……
マリア でも それで……
アーネスト 神は いるんだよ
君だって知っているだろう？
この町で生まれたんだ
マリア その呼び方が正しいか
どうかは わからないけど
アーネスト 君は運命を信じるか？
マリア 別に
アーネスト それならばいい
マリア アーネスト
ここ開けていい？
アーネスト ここは行き止まりだ
先はない
マリア わかってる それで……
運命を『信じる』と言ったら？

アーネスト ジェイムス
あれはひどい男だ
マリア ジェイムス……？
――長い沈黙
あ ああ…… 確かにね
アーネスト 今も君ではない君を
探している
マリア あの人は優しいから
何か 知っている？
アーネスト ああ…… 君は
マリア でもそれはあなたの妄想
私の未来じゃない
それでいい
アーネスト ああ……
マリア ジェイムス……
（Baldwin House 1F Study）

ジェイムス メアリー！？
メアリー ……じゃないのか？
マリア あなたの彼女に
似ているの？
私はね、マリアっていうの
（epilogue）

Logue 3

SILENT HILL 3

「1」の物語の17年後が描かれる第3作。存在感を増したカルト教団と、それに立ち向かう神を宿した少女の物語だ。登場人物たちの言葉を再確認すれば、それぞれの目的や、転生を繰り返すアレッサ(ヘザー)の真実が浮かび上がってくるだろう。

SILENT HILL 3 STORY PREVIEW

象徴的に登場する「2人の少女の足」から始まる不気味なオープニング。
テーマソングには、初めて歌ものが採用された。

SILENT HILL 3

ヘザー　あ　父さん？　私
うん
電話遅くなってごめん
当たり
また　つい寝ちゃって
とにかく今から帰るから
あ　頼まれてたやつ
なかったんだけど……
うん
はいはい　わかってる
私も愛してる　父さん

(Central Square)

――中年の男が歩み寄る
中年男　ヘザー
君に用事があるんだ
私はダグラス・カートランド
探偵だ
ヘザー　探偵？
ヘえ……そう　さよなら
ダグラス　待ってくれ
君に会って欲しい人がいるんだ
１時間　いや３０分でいい
つきあってもらえないだろうか？
ヘザー　飴くれても知らない人に
ついていっちゃいけないって
パパに言われてるから
ダグラス　しかし
とても大切な話なんだ
君の出生に関しての
ヘザー　別に興味ないから
どこまでついてくるつもり？
悲鳴でも　あげましょうか？
ダグラス　すまない……
ここで待っていよう

(Central Square)

――廊下に女が立っている
ヘザー　あの……
何があったの？
他に人が誰もいなくて
それに変な……
女　始まりを迎えようとしている
人々が失われた
楽園を取り戻すために
ヘザー　何の話？
女　わからない？
あなたの力が必要なのよ
ヘザー　わかるわけ
ないでしょっ！？
女　私はクローディア
ヘザー　だから？
クローディア　思い出して　私を
そして本当のあなたを
あなたの成すべきことを
その手を血に濡らし
楽園を招く者よ
ヘザー　クローディア……だっけ？
あなたが何かしたの？
クローディア　全ては神の業よ
ヘザー　（うめき声）　待って！
何がなんだかさっぱり
私に何を思い出せというの？

(Central Square My Bestsellers)

ダグラス　ヘザー！
ヘザー　さっきの……
ダグラス　何が起こったんだ？
ヘザー　あなたたちが
やったんでしょう！？
ダグラス　私が何をした？
……あなた“たち”だって？
ヘザー　あのクローディアとか
いう女の仲間でしょう
ダグラス　クローディア……
そうだ彼女はどうした？
ダグラス　君に会わせる約束を
していた
ヘザー　やっぱり仲間なんだ
ダグラス　クローディアがこれを？
私は君を探してくれと
依頼されただけだ
仲間とか　そんなんじゃない
何も知らないんだ
教えてくれないか
いったい何があったんだ
あの化け物だってそうだ
あれは何なんだ……
ヘザー　私にだってわかるわけ
ないじゃない
今の状況がとんでもなく
おかしいってのは
まちがいないけどね
確かにこれは私に
関係あることのような気がする
たぶん

ダグラスは巻き込まれただけ
でもね原因はあなただから
同情しない
私を見つけてはいけなかった
ダグラス どういうことだ？
君には何があるんだ？
ヘザー それがわからないから
困るんじゃない
何かあるのは確かなのに
私はその何かから逃げていた
ずっと忘れてたけど
そんなこといつの間に
思い出したんだろう？
ダグラス どうした？
ヘザー 何でもない
ダグラス どこへ行くんだ？
ヘザー 地下鉄で家に帰る
ダグラス 私は どうしたらいい？
ヘザー 知らない

(Central Square Entrance)

眼鏡の男 ヘザー……
確か今はそんな名前だったね
ヘザー あなたは？
眼鏡の男 ヴィンセントだ
覚えておいてくれ
君の味方だ
ヘザー 味方って言われても……
こんなところにいるなんて
もしかしてあいつの仲間？
ヴィンセント あいつ……
クローディアのことか？
違う！ 一緒にしないでくれ
いかれたばあさんの妄執に
取り憑かれたような
あんな女と！
"いかれたばあさん"は
ひどかったな 君の母親なのに
ヘザー 母親？ どういう意味？
ヴィンセント やはり覚えてい
ないか ハリーも
何も教えなかったみたいだな
真実を隠すのは
君を手なづけるためか？
彼もまたずいぶんと
小ずるい手を使ったものだ
ヘザー 父さんを侮辱しないで！
ヴィンセント 悪かった 謝ろう
だから落ち着いてくれ
ヘザー 父さんの名前まで
何で知ってるの？
ヴィンセント 知っているさ
何でも 君の過去のこともね
ヘザー 今 何が
起きているのかは？
ヴィンセント そんなことも
わからないのか？
ヘザー わからないから
聞いてるんでしょ
何でもわかるなら
どうすればこれを
終わらせることが
できるのか教えて
ヴィンセント 今はまだ
その時じゃない
もう少し 楽しんだらどうだ？
ヘザー 楽しむ？ 気が狂いそう
こんな世界の中で
あなたは何も感じないの？
ヴィンセント 感じているさ
これからもっとおもしろくなる
待て！ まだ話の途中だ
ヘザー やっぱり
あの女の仲間じゃない
ヴィンセント どこが！？
ヘザー 頭が おかしい
——ヘザー、部屋を出ていく

(Green Ridge
Mental Health Clinic)

ヘザー 父さん ただいま
聞いてよ
とんでもないことになってるの
だから…… 父さん？
父さん？
——父が死んでいるのを見つける

(Daisy Villa Apt. #102)

ヘザー あなたが やったの？
クローディア 遅かったのね
ヘザー 何で父さんを殺したの！
クローディア 一つには17年前
の復讐 あの男がいなければ
全ては成されていた そして
あなたまでも奪っていった
ヘザー 許さない
クローディア 彼を殺した
もう一つの理由は あなたに
その憎悪を抱かせるため
これは必要なことなのよ
あなたもいずれわかるわ
ヘザー わかりたくもない！
クローディア 早く思い出して
本当のあなたを
神を生み出し
永遠の楽園を築くの
直接手にかけたのは彼
私は命じ 見ていただけ
あなたはどうするの？
全ては始まりの地に
サイレントヒルの町で
待っているわ

(Daisy Villa Apt. rooftop)

ダグラス 何と言っていいのか…
ヘザー 何も言わなくていい
何も言わなくていいから

出てって
私の前からいなくなって
ダグラス　落ち着いてくれ
私は……
ヘザー　落ち着け？
この状況でどうして落ち着けるの　父さんが死んでるのに……
殺されて！
出てって
あなたのせいなんだから
あなたがっ……！
ダグラス　すまない
ヘザー　そう思うなら……！
ダグラス　私が出て行くだけで
気が済むなら　そうしよう
——ハリーの遺体を横たえて
ダグラス　これでいいのか？
ヘザー　今は　どうしようもないから　祈ってくれる人もいない
父さん　ごめんね
ダグラス　これからどうするんだ？
ヘザー　サイレントヒルに行く
ダグラス　そこに何があるんだ？
ヘザー　わからない
ダグラス　大丈夫なのか？
ヘザー　大丈夫なわけないでしょ
間違いなく　ろくでもない
ことになるのはわかってる
でも　今の私には
それ以外選べない
神も楽園もどうでもいい
信じたかったら
信じていればいい
だけど父さんを殺したことを
私は許さない
あの女を　私は殺す
ダグラス　復讐は何も生まない
ヘザー　自己満足ぐらい
生んでくれるでしょ
ダグラス　どうやってあの町に？
ヘザー　どうでもいいじゃない
ダグラス　車で送ろう
ヘザー　余計なお世話
ダグラス　でも歩いていくには
遠すぎる　それに
少しは責任を感じている
車は表にまわしておこう
別れが済んだら　来てくれ
ヘザー　あなたも
死ぬかもしれない
ダグラス　構わないさ
泣くのは借金取りぐらいだ
（Daisy Villa Apt. #102）

ダグラス　たった今
ヴィンセントという男が
ヘザー　ヴィンセント？
ダグラス　君の知り合いだろう？
ヘザー　どうだか
ダグラス　サイレントヒルの町についたら　レナードという男を
探せと言っていた
そしてこの地図を
どうする？
ヘザー　信用できないけど
他にどうしようもないし
ダグラス　それからこれを
ヘザー　これは？
ダグラス　君の父親が持っていた
（Daisy Villa Apt.entrance）

ダグラス　雨が降ってきたな
寝ているのか？
ヘザー　起きてる
ダグラス　寒くないか
サイレントヒルには
何があるんだ
昔は静かな観光地だったが
あそこは今は
ヘザー　行ったことある？
ダグラス　仕事で一度
行方不明者の捜索に
結局見つからなかった
あの町はどこかおかしい
こういう仕事をしていると
いろいろと良くない噂も
耳に入ってくる
ヘザー　私が生まれ育った町
ダグラス　すまない
君の故郷を悪く言ってしまって
ヘザー　どうせ
ろくな思い出ないから
ダグラス　だけど
確か君が幼い頃住んでいたのは
ポートランドじゃないのか？
どうした　気分でも悪いのか？
ヘザー　頭がぐらぐらする
二日酔いみたい
ダグラス　車に酔ったか？
ヘザー　違う
思い出していただけ
私の過去を

１７年前　サイレントヒルで
一つの事件があった
ダリアという女性がその町に
古くから伝わる神を
呼び出そうとした
自分の娘を捧げて
ダグラス　バカな話だ
ヘザー　でも事実で
しかもその少女から
神は生まれた
ダグラス　え？
ヘザー　その子には
力があったから
ダグラス　力？
ヘザー　クラスメートには
魔女って呼ばれてた
説明はできない普通じゃない力
願うだけで
人を殺すこともできる
でもね　その生まれた神は結局

一人の人間に倒されたの
ハリー・メイソン　私の父さん
人間に倒されたぐらいだから
本当の神じゃなかったのかもね
たぶんクローディアは
同じことを
繰り返そうとしている
そして私は
その生贄に選ばれたってわけ

ダグラス　君にもその力とやらが
あるのか？

ヘザー　神が倒され消えた中から
少女は再び現れた
その腕の中に　赤ん坊を抱え
そしてその子を父さんに
託すと死んでいった
父さんは私を愛してくれた
まるで本当の娘のように
私が何者なのかも
わからないのに
何の見返りもないのに
死ぬには早すぎるよ
私　まだ何も返していない
幸せだったってことも
伝えてない……

〈Douglas' Car〉

ダグラス　私はレナードとやらの
家に行く
ヘザーは病院を頼む
地図は持ったか？

ヘザー　持った

ダグラス　本当に一人で
大丈夫なんだな

ヘザー　子供じゃないんだから
それともダグラスが
一人で行くのが怖いの？

ダグラス　怖いさ
５０年以上生きていて
こんな目にあったのは
初めてだからな　今でも

夢を見ているような気分だ

ヘザー　それも
とびっきりの悪夢ね

ダグラス　全くだ
早く目を覚ましたいな
病院の調査が終わったら
ここに戻ってくるんだ

ヘザー　了解

〈Motel "Jack's Inn" #106〉

――病室に電話がかかってくる

ヘザー　もしもし……？

電話の声　クローディアか？

ヘザー　いいえ　私は……

電話の声　嘘をつくな
クローディア
わかっている
おまえはいつも
そう逃げようとする
謝りに来たんじゃないのか？
それともおまえは
まだ自分の
愚かさに気付いてくれないのか？
『全ての人々に救いを』か
あまりにも馬鹿げている
願いだ

ヘザー　ちょっと待って
私の話を聞いて

電話の声　おまえの話は
もう聞き飽きた
何でそんなふうに……　私の
教育の何が間違っていたんだ

ヘザー　だから待ってって！
私は
クローディアなんかじゃない

電話の声　クローディアではない？

ヘザー　私はヘザー

電話の声　ヘザー……？

ヘザー　あなたは？

電話の声　レナード・ウルフ
娘と間違えた　すまなかった

ヘザー　クローディアが娘？

レナード　ああ　そうだ
クローディアを知っているのか？
まさかクローディアの仲間か？

ヘザー　違う　仲間でもない
私にとって彼女は……

レナード　憎しみを感じる

ヘザー　え？

レナード　言葉の中に
そして怒りを
"殺したい"
君はそう願っていないか

ヘザー　ごめんなさい
でも　彼女は私の父さんを……

レナード　愚かとはいえ
私の娘だ
誤りを認めるならば

許したいと思っていた
だが　もう手遅れのようだ
ヘザー　私を助けてくれないか？
ヘザー　助ける？
レナード　閉じ込められて
いるんだ　クローディアを
止めなくてはいけない
ヘザー　あなたは　どこにいるの？
レナード　私にもよくわからない
入口は２階の廊下の端だ
君の力になれると思う
私には印章がある
頼む
――電話が切られる
ヘザー　印章？
入口は２階の廊下の端？
（Brookhaven Hospital 3F #S12）

――ロッカーの中に公衆電話
電話の声　ハッピー・バースデイ・
トゥ・ユー
ハッピー・バースデイ・トゥ・
ユー　ハッピー・バースデイ・
ディア……
君の名前を忘れてしまった
ヘザー　あなたは　誰？
電話の声　ああ　そうか
ありがとう
ハッピー・バースデイ・ディア・
アナタダレ　ハッピー・
バースデイ・トゥ・ユー
３１才の誕生日　おめでとう
ヘザー　レナードなの？
電話の声　それは人殺しの名前だ
私の名前じゃない
君の愛しのスタンレーでもない
彼は今は地下にいる
新しい名前は“７番”　でも
そんなことはどうでもいい
今は君の誕生日を祝おう！
ヘザー　誰か別の人と
間違ってない？
今日は私の……
電話の声　間違っていないよ
今日は君の２４才の誕生日だ
プレゼントがあるんだ
傷つけるのと苦しめられるのは
どっちがいい？
君の嫌いな方をあげよう
ハッピー・バースデイ・
トゥ・ユー
ヘザー　間違ってる
今日は私の誕生日じゃない
（Brookhaven Hospital 2F
Men's locker room）

レナード　ヘザー？
ヘザー　ええ　レナード？
どこにいるの？
レナード　ありがとう
やっとここから出られる
これでクローディアの
くだらない願いは終わりだ
さあ　クローディアを
殺しに行こう
『全ての人々に救いを』か
なぜ　神に逆らう者にまで
恩恵を分け与えなくては
いけない？
ヘザー　何が言いたいの？
レナード　私たちの目的の話だよ
神は確かに慈悲深い
だが選ばれなくてはいけない
来たる日のためには
楽園に生きる資格は
神の声を聞く私たちのものだ
そう思うだろう　ヘザー
ヘザー　うん　思う
“どうぞご勝手に”
って感じでね
レナード　ヘザー
どういう意味だ？
ヘザー　私はそっち側の人間じゃ
ないってこと
そんな楽園　行きたくもない
レナード　背教者なのか？
私を騙していたのか！？
ヘザー　騙していたわけじゃない
ただ間違っていただけ
お互いに
私もあなたは普通の人かと
思っていた
レナード　そうか
私を騙してあの印章を
盗むつもりだったんだな
神を滅ぼすつもりか
異教徒め！
ヘザー　だから騙すつもりは
なかったって
だいたい印章って何？
レナード　ごまかそうとしても
無駄だ　もう騙されない
あの印章は私が守る
神に命じられた守り手たる
私の役目だ
おまえに与えられるものは
残酷な死だけだ！
ヘザー　もしかしてレナード？
レナード　神の意思に背く者は
殺す
ヘザー　何でこう頭がおかしな
人ばかりなの？　ああ
これはもう人じゃないけどね
（Brookhaven Hospital BF）

クローディア　なぜ彼女を父のと
ころへ行かせたの
ヴィンセント　いけなかったか？
クローディア　あなたのせいで
父は……
ヴィンセント　神に召されて
良かったじゃないか　彼も神を
お気に入りだったようだしね

クローディア　神を侮るものに
神の救いはない
あなたは地獄に落ちるわ
美しき楽園と　永遠の幸福は
あなたには届かない
ヴィンセント　神が救ってくれる
というのは甘えじゃないのか？
クローディア　あなたのような
人間に何がわかるの！
ヴィンセント　この世界での
幸福が
君は勘違いをしているんだ
私も幸せは望んでいる
だいたい君は父親を
嫌っていたんじゃないのか？
殴られ　蹴られ　泣いていた
私の幼心に焼きついているよ
あの光景は
クローディア　だから
だから神は必要なのよ
ヴィンセント　君には
それしかない　まるで子供だ
だから孤立する
クローディア　まだわかって
いないのよ　みんな
（Motel "Jack's Inn" #106）

ヘザー　ダグラスは？
ヴィンセント　彼は
出かけて行った
伝言がある
ヘザー　今　もう一人いなかった？
ヴィンセント　いや
私はずっと一人だよ
聞く気はないのか？
ヘザー　ダグラスは何て？
ヴィンセント　『教会は
湖の向こうにある』
ヘザー　教会……？
どういう意味なんだろう
ヴィンセント　わからないのか？

クローディアのいる
場所のことだ
湖を渡った北岸にある
教会に入るなら
遊園地から行くといい
今はたぶん
あそこからしか入れない
ネイサン通りを北西へ
少し遠いけど
天国よりは近いだろう
ヘザー　伝言ってそれだけ？
ヴィンセント　そうだ
ヘザー　ありがとう
それって本当に
ダグラスが言ったの？
ヴィンセント　私の言葉が
信用できないのか？
（Motel "Jack's Inn" #106）

クローディア　私があなたに
頼んだのは
あの子を探すことだけ
まだ何か用？
ダグラス　あんたの嘘のせいで
あの子に迷惑をかけた
それの償いだ

クローディア　嘘？　何のこと
ダグラス　ヘザーは
誘拐された子供だと
クローディア　本当のことよ
あの子は私たちのものだった
それをあの男が
ハリーが横取りして隠した
ダグラス　だが彼女はそれで
幸せだったと言う
クローディア　騙されていたのよ
あの男に　本当の彼女が
目覚めていなかったから
クローディア　そう　神を宿す娘
……アレッサが目覚めれば
ダグラス　目覚めれば？
クローディア　永遠の楽園が
築かれる
ダグラス　そこは
どんな場所なんだ
クローディア　苦しみのない世界
飢えもなく　病気もなく
老いることもない
欲望も競争もなく
ただ神の救いを信じ生きていく
ダグラス　ない　ない　ない
ない　何にもないんだな
去勢された羊の楽園か
退屈そうだ
クローディア　かわいそうに
あなたはわかっていないのよ
あなたに私が撃てるの？
人が殺せる？

ダグラス　やったことはある
クローディア　悲しい話ね
(Lake Side Amusement park)

ヘザー　ダグラス！
ダグラス　遅かったな
ヘザー　ケガをしてるの？
ダグラス　右脚が動かない
たぶん折れてる
ヘザー　救急車を！
ダグラス　無駄だよ
呼んでも来ないだろう
大丈夫　これぐらい慣れている
ヘザー　……バカじゃない
先走って　ケガまでして
ダグラス　すまないな
ヘザー　何であなたが
そこまでするの？
死んだらどうするの？
ダグラス　なあ　その神とやらが
本当に出てきたらどうなる？
ヘザー　こんな場末の神様に
ろくな力あるわけないじゃない
たいしたことない　きっと
ダグラス　でも何も起きない
わけじゃない
ヘザー　あの女の言うように
それの方が幸せだったりして
ダグラス　慈悲深き神様が
見せてくれるにしては
この世界は残酷だ
命をかけるには妥当な理由だ
それにバカだからな
ヘザー　正義の味方のつもり？
ダグラス　なりたいと思った
ことはある　それに
ヘザー　それに？
ダグラス　君の助けになりたい
ヘザー　もう気にしなくていい
結局あの女が悪いんだから
ダグラス　ヘザーは
私の息子に似ている
ヘザー　泣く人は誰もいないって
ダグラス　死者は泣かない
強盗やって撃ち殺された
バカな息子さ
ヘザー　何で……
ダグラス　父親が不甲斐なくて
貧乏だったからかな
今となっては　本当のことは
どこまでいってもわからない
そんな奴に似ているなんて
悪かったな
ヘザー　娘だったら
嬉しかったかな
後は私がやるから休んでて
終わったら迎えに来るから
ダグラス　一人で大丈夫なのか？
ヘザー　大丈夫
もう父さんもいないし
私がやるしかないから
——ダグラス、ヘザーに向け
銃を構える
ヘザー　何？
ダグラス　あるいはここで
君を撃ち殺せば　この馬鹿げた
話は終わるんだろうか？
ヘザー　そういえばそうかも
(Lake Side Amusement park)

クローディア　どうやってここに
ヴィンセント……彼ね
彼がまた導いたのね
あの男はどこまで邪魔をすれば
でも　いいわ
あなたを招くのも予定のうち
ヘザー　チェックメイト
クローディア　まだ早い
新たなる始まりの時は
まだ来ていない
人々の罪が許される約束の時
私たちが待ち望む
静寂の楽園は築かれる
裁きと贖いの後に広がる
約束された永遠
ああ　アレッサ
あなたの望んだ世界は
後少しで……
ヘザー　そんなもの
望んでいない
クローディア　あなたじゃない
アレッサよ
未だ眠る本当のあなた
ヘザー　私がアレッサなの
小さなクローディア
私の愛しき妹
クローディア　アレッサ？
あなたなの？
会いたかった
ヘザー　私は別の世界なんて
いらない　今のままでいい
クローディア　話してくれた
じゃない　こんな世界
なくなってしまえばいいと
ヘザー　でも今の私は
それを望んでいない
クローディア　アレッサ
あなたは幸せが欲しくないの？
この苦しみに満ちた世界が
見えなくなってしまったの？
神が　神の助けが必要なのよ
ヘザー　苦しみを生み出している
のは　人なんだから
バカはバカなりに
ツケ払うのも当然でしょ
夢見るあなたは幸せ
でしょうけど
周りの人にはいい迷惑
それにね
私は父さんを殺したことを
絶対に許さない
クローディア　私はただ
人々を救いたいだけ
そのためには　世界は
生まれ変わらなくてはいけない
だから　神が必要なのよ
ヘザー　傲慢じゃない！
誰もそんなこと頼んでない！
クローディア　神が育っている

私を憎んでいるのね
ヘザー　当たり前じゃない
クローディア　それでいい

Church Chapel

懺悔室の声　神よ
私をお許しください
人は私の罪を許さず
死を与えるでしょう
私もそれを望み　心静かに
受け入れようと思います
ただ　無限の慈悲の一かけらを
お与えください
いつか我が子と楽園にて
再会できるよう
地獄ではなく煉獄へと
お送りください　私はそこで
罪の償いをいたします
炎の中で祈り
償いの終わる日を
従順に待ち続けます
私の成した復讐を
お許しください
殺された我が子の魂を愛し
私が殺したあの少女の魂を
お救いください
死の恐怖に怯える
幼子のような私に
安らぎをお与えください
ただ一言『許す』という言葉を
お恵みください

Church Confession room

ヴィンセント　やあ　ヘザー
ヘザー　こんなところにまで

出てきた
ヴィンセント　人をゴキブリ
みたいに言わないでくれ
ヘザー　結局　あなたは何者なの？
ヴィンセント　まだ気がついて
いなかったのか？
ヘザー　クローディアのお仲間
ヴィンセント　あんな狂人と
一緒にするなと言っている
ヘザー　あなたも充分に狂ってる
ヴィンセント　確かに同じ神は
信仰している
だが　私はまともだ
ヘザー　そんな人が
どうして私を助けるの？
それとも神を復活させるための
計画の一部？
ヴィンセント　同じ神を
信じていても
対立するのはよくあることだ
ヘザー　悪魔って言った方が
正しいかもね
ヴィンセント　どっちでもいいさ
今は本当に君の味方だ
神が生まれては困る
どうもあれは
利用できそうにない
あまりにも無茶苦茶だ
ヘザー　だから私を利用して
クローディアの邪魔をするって
わけ？　自分でやれば
ヴィンセント　利用？

利害の一致と言って欲しいな
君だって彼女は嫌いだろう？
君でなければ
できないこともある
私には君たちのような力はない
それに苦労もケガも嫌いでね
ヘザー　ああ　そう
ヴィンセント　自分さえ良ければ
いい　誰だってそうだ
君一人だけが善人のような
顔をしないでくれ
君のが余程ひどい人間だ
血を流して苦しむ彼らを見て
楽しいと思っていたろう？
踏みつける足の下の叫びには
興奮しなかったか？
ヘザー　彼らって
あの怪物たちのこと？
ヴィンセント　怪物……？
そうか君にはそう見えたのか？
ただの冗談だよ
ところで
さっきは聞くのを忘れたが
メトラトンの印章は
手に入れたか？
ヘザー　何それ？
ヴィンセント　ないのか！？
レナードが持っていたはずだ
ヘザー　これのこと？
ヴィンセント　そうだ
それでいい
それさえあれば問題ない

これを
——本を渡し、ヴィンセント去る
（Church Library）

ヴィンセント　１７年前の
事件について
何か知っていることはないか？
昔からいる君ならば
詳しいことを聞いているだろう
信者の声　目先の欲望に捕らわれ
楽園を否定する異端者たちが
メトラトンの印章によって
神の目覚めを妨げようとした
だが偉大なる神はそれを退け
異端者たちは
深淵へと落ちていった
だけどそのせいで　正しく
神は生まれることができず
聖母の中で今一度の
眠りについたと
目覚めの時を待ちつつ……
私の知っているのは
それだけです
ヴィンセント　それだけか……
ありがとう
信者の声　ヴィンセント司祭
もしかして
聖母が見つかったという
話は本当なのですか？
ヴィンセント　アレッサが？
それは
クローディアが言ったのか？
信者の声　はい
ヴィンセント　ならば事実だろう
彼女には力がある
信者の声　すばらしいことです
ヴィンセント　あの信仰の
深さ故かな
とても真似はできない
したくもない
信者の声　私もです

クローディア司祭は
少し怖いです
ヴィンセント　今のは少し
不信心だったな
お互いなかったことにしよう
信者の声　はい
でもこれで本当に
奇跡の楽園が　この地に
創造されるのでしょうか？
ヴィンセント　もし今が
神が決めたその時ならば
（Church believer's room）

ヴィンセント　何を望んでいるか？
二人とも死ねばいい
それだけのことだ
それで平和になる
クローディア　なぜ
神を信じないの
神は在るのよ　この世界を見て
ヴィンセント　信じているさ
神を　私は私なりの信仰で
畏怖し　敬愛している
君のように狂ってはいないがね
ヴィンセント　これが神の力だと
どうして言える？
君の見た悪夢がここに
あるだけじゃないのか？
１７年前のアレッサと同じように
これが神の御業なら
神はずいぶん悪趣味じゃないか
クローディア　神を冒涜するの!?
裏切り者　地獄に落ちるわ
ヴィンセント　また　それか！
神の言葉を代弁する君は
いったい何様なんだ！？
クローディア　帰って
ヴィンセント
ヴィンセント　帰れ？
ここは私の教会だよ
君の否定する私の力で

建てたんだ
確かに　このふざけた光景は
君のデザインかも
しれないけどな
クローディア　これ以上
邪魔をするなら　あなたも
ヴィンセント　殺すか？

——ヘザー登場
ヴィンセント　主賓のおでましか
パーティを始めよう
さあヘザー
このいかれた女を殺すんだ
そして神の名を借りた悪魔もな
時は満ちた
今なら本当に殺すことができる
クローディア　地獄に落ちるわ！
——クローディア、
背後からヴィンセントを刺す
ヘザー　何かあったの？
クローディア　別に
大したことじゃないわ
ヘザー　もう逃げないの？
ここがゴール？
クローディア　これが始まりよ
彼の言葉通り　時は満ちた
アレッサ　あなたが心から
賛同してくれなかったのは
残念だけど
それでも憎悪と苦痛にまみれた
その心で　神を育ててくれた
ことは感謝するわ
罪深き牢獄の時代は終わり
全ての人は
苦しみから解放される
ヘザー　憎しみで生まれた神に
楽園なんて築けるわけ
ないじゃない
クローディア　幸福な人間は
残酷だわ　苦しみや
哀しみの中から思いやりが

生まれるのは
そんなにおかしいこと？
なぜあなたは否定するの？
神の慈愛を
この膿んだ世界の
何にこだわるの？
神の前に人々は救われるのに
ヘザー　それであなたも救われて
ハッピーエンド？
そんな終わりにはさせない
クローディア　私は
救われないかもしれない
それでも構わない
大好きなアレッサ
あなたを苦しめたことは
許されるとは思っていない
人々の救いのためとはいえ
あまりに罪深きことだわ
いつか来る約束の日を
早めようとしたのは
私のわがままだから
そのための犠牲は　私の罪
ヴィンセント　罪深いと
わかっているなら
おまえの方こそ
さっさと地獄に落ちろ！
ヘザー　印章を使うんだ！
クローディア　ヴィンセント？
——ヘザー、印章を取り出す
クローディア　メトラトンの印章
ヴィンセント　これでくだらない
夢物語も終わりだ
クローディア　そんなの
ただのガラクタ
それっぽっちの力で
何をしようというの？
ただそれだけで神を殺せると？
私の父の愚かな妄想に
つきあってくれて
ありがとう
ヴィンセント　何っ！
クローディア　哀れな人
——クローディア、
ヴィンセントにとどめを刺す
クローディア　でも神は
あなたもお救いになる
さあアレッサ！

もう逃れる術はないわ
ヘザー　（苦痛の声）
——ヘザー、肉体が侵蝕されていく
クローディア　受け入れるのよ
アレッサ
そうすれば苦しみはなくなるわ
ああ　私は待っていた
ずっと待っていた
小さい頃からこの日が来るのを
信じていた
あなたという奇跡を見ながら
いつか来る　この裁きの日を！
アレッサ！
ヘザー　うるさいっ！
黙れクソババア！
——ヘザー、お守りの中の液体を
飲み込む
クローディア　何をしているの？
ヘザー　父さん……
クローディア　神が
産まれようとしている
どうしたのアレッサ？
アレッサ
あなたは何をしたの？
何を飲んだの？
——ヘザー、体内から胎児を
吐き出す
クローディア　これは……！？
ヘザー　神は堕ちたみたいね
クローディア　やめてっ！
神が……
ヘザー　クローディア……

——クローディア、
胎児を飲み込む

クローディア　アレッサ
あなたに神は殺させない
私は……　私は神を……
アレッサ
あなたがやらないなら私が……
う　うあぁ……
ヘザー　クローディア？
クローディア！？
——穴に近づいたクローディアを
ヴァルティエルが引き込む
〈Church〉
——後を追って飛び込むヘザー
ヘザー　何で勝手に死ぬの
私が殺すって言ったじゃない
これが神……？
〈Church Underground〉

name:クローデ[illegible]

age:29歳

[illegible]

job:教団司祭

[illegible]へ深い信仰を抱く女司祭。「[illegible]の創造」のために[illegible]ーをつけ狙い、彼女の中の[illegible]素を増幅させようと試み[illegible]

creator's comment

名前は1960年代のイタリア人女優「クラウディア・カルディナーレ」から。元々は「クリスティ[illegible]」という名前でしたが、可愛すぎるという指摘があったので改名しました。

ROUGH SKETCH

◀長いローブを引きずる衣装案の一つ。

▶デザインは4人中最も難航。聖女のような衣装も検討された。

◀モデルとなったのは、ハリウッド女優のジュリアン・ムーア。

◀スキンヘッドで全身に刺青の入った初期デザイン。これは没になった。

[illegible]:ヴィンセント

age:24～26歳

sex:男性

job:教団司祭

profile:

クローディアと対立[illegible]。彼女の目的を阻むためにヘザーをサポートする青年司祭。自身が傷つくことを恐れている。

creator's comment

名前の由来は『バッファロー'66』などで知られる俳優「ヴィンセント・ギャロ」。無精ヒゲから連想しました。彼のようにカッコいいキャラクターではありませんけど。

ROUGH SKETCH

▶モデルは俳優のイーサン・ホーク。狂気や気難しさが強調されている。

▲ゲーム中はフォーマルな服装だがカジュアルなものも検討された。

「I WANT LOVE」

Hometown

Making of SILENT HILL 3

ここでは第3作の制作の裏側について、開発スタッフの座談会形式でお贈りしよう。サイレントヒルの町を舞台にした新たなる恐怖は、どのような経緯で生み出されたのだろうか？　そして恐怖を作り出すための手法は？　主要スタッフ6人に「SILENT HLL 3」のすべてについて、大いに語って頂いた。

出席者プロフィール

Producer & Sound Director
山岡晃 (Akira Yamaoka)
1968年生まれ。『1』以降全作品のサウンドを担当。今作ではプロデュースも兼務した。シリーズ以外では『真魂斗羅』、『BEAT MANIA』などを手がけている。

Art Director & Creature Designer
伊藤暢達 (Masahiro Ito)
1972年生まれ『1』では背景とクリーチャーのデザインを担当『2』以降のすべての作品では、クリーチャー・デザインとアート・ディレクションを兼務している。

Character Model Chief Designer
百合真吾 (Shingo Yuri)
1970年生まれ。『2』ではキャラクターのモーションを担当。『3』ではキャラクター班のチーフを務めた。シリーズ以外では『ハイパーオリンピック』などを手がけている。

Graphics Engine Programmer
畑田敬仁 (Norihito Hatakeda)
1972年生まれ『2』から『サイレントヒル』シリーズに参加。一貫してエフェクト関連のプログラムを担当している。シリーズ以外では『NHL Blade of Steel 2000』などを制作。

Character Programmer
水落勇樹 (Yuki Mizuochi)
1972年生まれ。『1』よりキャラクター周りのプログラムを担当。戦闘やアクションに関するすべてを統括する。シリーズ以外の担当作品は『栄光のフェアウェイ』など。

Planner & Scenario Writer
大和久宏 (Hiroyuki Owaku)
1975年生まれ『1』以降、すべての作品でイベント周りのプログラムを担当。また『2』以降のすべての作品でシナリオを手がけている。

『2』の終了直後から『3』へ 休暇なしで続編の開発に突入

──まず、開発の経緯について教えてください。

大和久●前作のPS2版が終了したのが2001年の8月で、その後『最期の詩』（※1）の作業を10月の頭ぐらいまでやっていました。『3』の開発は『最期の詩』が終わった直後からスタートしたんです。

──お休みがないのは珍しいですね。……つらくなかったですか？

（一同笑）

伊藤●殺す気かと思いましたよね。でも、そこで勝手に休んでしまうと、クビになってしまうので。

大和久●まあ、不満がないとは言いませんけど……。ただ、メンバーをほとんど引き継げたのは、大きなメリットでしたね。前作で培った技術を、そのまま応用できたので、開発はスムーズに進みました。ハードの研究も終わっていますので、開発期間も1年ほど短縮できたはずです。

──前作はPS2で初めての作品ということで、目標も明確だったと思います。今作では、どこを目標に置いて制作したのでしょうか？

大和久●確かに前作は、実験作というか、消化不良の部分があったんです。ですから『2』の開発で成熟した技術を使って、もっと優れたのものを、もっと怖いものを作ろうというのが大命題ですね。ハードの性能にとらわれず、とにかく怖いゲームを作ろうという目標がありました。

──それでも、前作の完成度は非常に高かったと思いますが、3作目を

※1『最期の詩』

XBOX版 SILENT HILL 2 最期の詩」のこと。『SILENT HILL 2』発売後の2002年2月22日に発売された。追加シナリオとしてマリア編がプレイできるほか、本編には「UFOエンディング」も加えられている。「UFOエンディング」は、『1』から『3』までつながるストーリーを持っているだけに、ファンは必見。現在はPS2版も発売されている。

作るにあたって、プレッシャーはありませんでしたか？

伊藤●うーん、できれば『3』はPS3で作りたかったですよね。

（一同笑）

――それは、休みたかったってことですか？

伊藤●いや、まあ、それは冗談ですけど。デザインをする上で、やっぱりPS2でも表現不可能なことはあったので、もっと性能のいいハードだったらなあ、と思うことはありましたね。

畑田●何度も文句を言われましたね。

――激しいやりとりがあったんですか？

畑田●いやもう、しょっちゅうですよ。

伊藤●モデリングに関しては納得できるんですが、エフェクトというか質感の部分ですね。最初に『3』で表現したかったのは、ゴムの質感なんです。薄い半透明のゴムを伸ばすと、背後が透けて見える部分と、見えない部分がでてきますよね。そういう質感を出したかったんです。でも、ぶっちゃけ無理だったっていうか。

大和久●そのへんの表現は、まだPS2でも難しいですね。例えば、光が物体に反射するのは表現できても、それがガラスなのか、ビニールなのか、皮なのか。そこまでの違いは表現できない。もっとマシンのパワーがあがればできるんじゃないかっていう期待はありますね。ただまあ、プログラマーは大変になると思いますけど。

畑田●いやそれは、ゲームとしての面白さにつながるんであれば、やるんだけど。今の話だと、ゲームとして成立しないよね。

（一同笑）

畑田●なんか、いつも、そういうことばっかり言ってるんですよ。そこをがんばってもしょうがないというか。

――確かにゴムを伸ばすゲームじゃないですもんね。

大和久●（笑）仲が悪い訳じゃないですけど、こんな感じで、ものを作る上での衝突は、必ずありますよね。

山岡●みんな好き放題やってますからね。それがいい方向に向かって、結果として『サイレントヒル』になっているような感じです。トップダウン的ではなくて、自分たちが表現したいものを作っている。確かに、休みなくスタートしたプロジェクトですけど、いい雰囲気でしたよ。

生きた英語のセリフを作るため 何度も細かい修正が加えられる脚本

――今回、サイレントヒルではない場所から物語がスタートするのは、なぜですか？

大和久●サイレントヒルは田舎の観光地（※2）なので、建物も限定されてるんですよ。都会的なショッピングセンターや地下鉄などを出そうとした場合、舞台をサイレントヒルから出さざるを得なかった。あとはヘザーの設定も関係してますね。サイレントヒルには、ああい

※2 田舎の観光地

1作目以降、ゲームの舞台となっているサイレントヒルの町は、田舎の観光地という設定。建造物も病院や学校、教会など、非常に限定されている上、地理的な設定も非常に作り込まれており、新たな要素を追加するのは困難だった。

う性格の女性はいないだろう、と。複合的な理由から、自然に決まりました。

──町の外を描くにあたって、映像を作る上での違いはありましたか？

伊藤●ノイズのかかり方は、前作のように最初から最後まで同じではありません。最初のショッピングセンターは、ノイズ（※3）はほとんどありませんけど、裏世界を繰り返して、地下鉄、下水道と、サイレントヒルに近づくに従って増えていくような展開になっています。

──シナリオ翻訳作業（※4）の流れを教えてください。

大和久●まず私が日本語のシナリオを書いて、その後、English Supervisorのジェレミー・ブラウスティン氏（※5）に翻訳というか、英語版のシナリオをお願いしています。さらに、そのシナリオを俳優に演技してもらうんですが、生きた英語にするために、ここでセリフが修正される場合もありますね。現場でセリフが変わるので、英語にあわせて日本語字幕を書き直すこともありました。

──日本語吹き替えという選択肢はどうなんでしょう？

大和久●英語の音声の印象が強いので、僕の中では、どうしても代用品というイメージなんですけど。どうですか？

山岡●俺はやってみたいけどなあ。浜崎あゆみにお願いしたりして。

（一同笑）

主人公が女性になった理由は なんとオジサンに飽きたから？

──主人公を女性にしたのは、どういう理由からなんですか？

大和久●よく聞かれるんですけど、実は私が、男性の主人公（※6）に飽きてしまったからなんです。「次は女性にしよう。飽きたから」と提案したら、誰も反対しなかったので。

（一同笑）

大和久●まあ、それは半分冗談なんですけど、本当はユーザーにとって、新鮮さを出したかったんです。主人公を女性にすることによって、描ける恐怖、物語、感情は、当然、変わってきますよね。

──具体的にはどのあたりでしょうか？

大和久●これはゲームの根幹に関わる部分なんですが、ヘザーは胎内に神を宿している（※7）という設定なんですよね。主人公が男性だと、胎内に神を宿しているという設定は、表現できません。戦わなければならない相手が自分の体内にいるというのは、女性ならではですよね。

──主要な登場人物が4人と少ないですが、理由は？

大和久●人物を増やしても話が分散して複雑になってしまうだけなんですよね。開発当初からシンプルな物語にしようという方向だったので、初期の段階から主要登場人物は4人、レナードを加えても5人でした。

※3 ノイズ
『サイレントヒル』の映像表現の核の一つとなっているのが、ノイズ。前作では、ゲームの冒頭から主人公・ジェイムスの妄想を表現するためにノイズが多用されていた。一方『3』では、序盤の舞台がサイレントヒルではないこと、ヘザーの記憶が目覚めていないこと、などの理由から、ノイズは少な目になっている。ちなみにオプション画面でノイズのオン、オフを選択できる。

※4 シナリオ翻訳作業
海外でも高い評価を得ている『サイレントヒル』シリーズ。今作は、英語版、日本語版をはじめ、フランス語、ドイツ語、スペイン語、韓国語、イタリア語という計7ヵ国の言語で制作された。しかし、スタッフが深く関わったのは、日本語と英語版までとのこと。

※5 ジェレミー・ブラウスティン氏
開発チームで「English Supervisor」という役職を務めるアメリカ人のスタッフ。『2』以降のシリーズ作品に深く関わっており、世界観も含めて深く理解している人物。翻訳作業前には、設定や人間関係を入念に打ち合わせし、単なる翻訳ではなく、日本語のシナリオに合わせて英語のシナリオを作成するようなスタンスで臨んでいるという。

※6 男性の主人公
『1』のハリー、『2』のジェイムスと、2作続いて三十路の男性が主人公を務めてきた『サイレントヒル』シリーズ。その妙なリアリティは、ファンの間でも好意的に受け入れられていた。3作目で、突然十代の女性を主人公に据えることは、かなり大きな方向転換と言っていいだろう。

※7 胎内に神を宿している
胎内に別な生命が宿るのは、女性ならではの事象。実は今作の裏テーマは「誕生」や「生命」。女性を主人公にしたことにより、これらの主題も、よりプレーヤーに伝わりやすくなっている。

──人数が少ないことは、キャラクターデザインに影響はありましたか？

百合●やはり一体あたりのクオリティアップに大きな時間を割くことができるので、一人一人丁寧につくることはできましたね。個人的にも、少なくて良かったと思ってます。

──今作では、キャラクターのモデリングの質が非常に高いですよね。

百合●いや、テクスチャの書き込みは確かに上がってますけど、モデリングそのものは、前作とそれほど変わらないんです。その辺はプログラムやエフェクトのおかげでしょうね。キャラ班としては、そばかすやシミ、ホクロ（※8）などを加えて、肌の質感にこだわりましたね。

大和久●一般的なゲームのキャラクターは、顔の半分しか作らないんです。右だけ作って、左はそれを反転させているんですよ。

百合●そうすると、極端な話、右の頬に傷があったら左の頬にも傷が入ってしまうんですよね。僕たちは、左右非対称（※9）にこだわってますね。鏡で見ればわかるんですけど、人間の顔って歪んでいるんですよ。

伊藤●あと、今作に関しては、フェイスアニメ（※10）が大きく進化していますね。キャラクターが顔にしわを寄せると、きちんと影ができるようになったんです。プログラマーの力量だと思います。

畑田●前作でもキャラクターの完成度は十分に高かったんですけど、ゲームにはうまく反映されていなかったんです。ですからフェイスアニメは、最優先で改良しました。逆に『2』のジェイムスやマリアも、『3』のプログラムで動かせば、もっと表情豊かになるんですよ。

──プリレンダリングのムービー（※11）を使わなかったのも、表現が向上したからなんですか？

大和久●もともとムービーでゲームの流れを断ち切るようなことはしたくなかったんですよ。ですから『3』でフェイスアニメを向上させることを前提に、最初から入れない方向で進めていました。

──モーションの演出に関して教えてください。

百合●声優をやってもらった俳優さんの表情をビデオに撮って、それを参考にして作業を進めました。後は、キャラクターに個性を持たせるために、それぞれに専用の表情を用意しましたね。

大和久●音声とモーションをバラバラに収録する場合もあるんですが、『サイレントヒル』の場合は、必ず全部同じ俳優さんにお願いしています（※12）。しゃべりながら、同時に動きも表情も、演技すべてを収録しているんです。そうすることによって、キャラクターにリアリティが生まれるんです。

百合●指の動きや目の表情は、モーションキャプチャーができないので、ビデオを参考にして作り込んでいきますね。とくにフェイスアニメは目を注意して作り込みました。

※8 そばかすやシミ、ホクロ
CGで人体を表現する場合、なにも手を加えないと無機的になってしまうため、開発チームでは、過剰なまでに汚しを加えているという。また、そばかすやシミは、登場人物たちが外国人であることをハッキリと表すための重要な要素にもなっているようだ。過剰なまでに加えられた汚しが、言われなければ気づかないほど自然な点にも注目したい。

※9 左右非対称
作品にリアリティを持たせるため、キャラクターのモデル作成にも徹底したこだわりを持つ開発チーム。顔面の左右非対称だけでなく、ヴィンセントには若干斜視の傾向があったり、ダグラスは後頭部がはげていたりと、ディティールの作り込みは細かい。ぜひゲーム画面で確認してみよう。

※10 フェイスアニメ
キャラクターの表情を動かすためのプログラム。リアルな人間の表情を再現するために、複雑な処理が要求される。今作ではキャラクター別に専用の表情を作成し、それぞれのキャラクターを、より個性的に描くために工夫されている。

※11 プリレンダリングのムービー
実際のゲーム画面とは別に用意された高品質CGムービーのこと。ムービー中は、実際のゲーム中よりも美しい映像を扱うことができるが、イベントの際に、いちいちムービーのデータを読み込まなくてはならないので、ゲームの流れを中断してしまうというデメリットもある。『サイレントヒル』シリーズでも『2』までは、プリレンダリング・ムービーが採用されていた。

※12 必ず全部同じ俳優
一般的なゲームの場合は、一人の俳優が複数のキャラクターの動きをつけていることも多いが、『サイレントヒル』シリーズの場合、一人のキャラクターの芝居は、すべて一人の俳優さんに依頼している。セリフの言い回しや動き、表情など、すべてを一体化してキャラクターとして再現するためには、この手法が最適なのだとか。「俳優さんの癖も、そのままキャラクターのクセとして反映されるので、そのぶん個性は強くなりますよね。見えない部分ですけど、前作以来のこだわりです」（大和久氏）

リアルタイムで変貌していく映像に感じた「前作以上」の手応え

―3作目を作るにあたって、特にこだわった点はどこでしょうか？

大和久●恐怖の質の違いですね。恐怖は、一度体験すると慣れてしまうので、同じものを作っても怖がってもらえないんです。だから『2』では、じわじわとしみ込んでいくような、静かな恐怖を描いたのに対して、『3』では、もっと鮮明で強烈な、たとえば表世界と裏世界のギャップをはっきり描いた恐怖を作り出そうとしました。動く壁のエフェクト（※13）などは、まさにそのために作り出されたものですね。

畑田●『サイレントヒル』の世界観は、非常に静かなイメージがありますよね。時間が止まっているというか。画面上でも何も動かないシーンが多いんですけど。そこを打破したくて、壁がどろっとしたように見えたりとか、影がうごめくようなエフェクトを加えました。

大和久●雑居ビルが表から裏に変わるシーン（※14）ありますよね。あれを見た時に、私は、前作を超える作品になるな、という手応えをつかむことができましたね。それまでは、前作からずっと連続で作業しているので、本当に新しい『サイレントヒル』を作れるんだろうかっていう不安があったんですが。

畑田●個人的には、世界がリアルタイムで侵蝕されていく描写を表現したかったんです。究極的には、地下鉄から下水道のシーン（※15）のように、イベントなしで表から裏に突然変わるのが理想なんですけどね。

―テーマ曲も、歌もの（※16）になりましたが？

山岡●以前からやりたかったことではあったんですが、ゲームの雰囲気に合うような声質の人をなかなか見つけられなかったんです。今回は、納得のいく人が見つかったので実現することができました。やっぱりゲームミュージックというと、シンセサイザー的な音や生楽器でない音というのが多いんです。でも人間の声が持つ表現力というのは情報量としても非常に豊かだと思います。

戦闘周りは全面修正　振動もバリエーション豊富に

大和久●反省点でいえば、前作では戦闘がやや不評だったので、敵も増やして、駆け引きが楽しめるように注意しましたね。

水落●戦闘に関しては、敵と武器の数を増やすというのは当初から決まっていました。それと、直接戦闘に関わるものではありませんが、ハシゴを登ったり、飛び降りたりといったアクションは増えています。

―ところで、バックステップ（※17）がなくなってしまったのは？

大和久●バックステップの時に1回タメが入るんですが、結局タメが入ると歩いているのと変わらないんですよ。かといってタメを入れないとモーションとして間抜けなので、それならばということで省いた

※13 動く壁のエフェクト

中盤から終盤、病院や教会の裏世界で登場する壁のエフェクト。背景であるはずの壁が、まるで生物のようにうごめき、プレイヤーに未曾有の恐怖を与える。今作でも「裏世界」が圧倒的な迫力を持って描かれている。

※14 雑居ビルが表から裏に

雑居ビル2階のインテリアショップで、浴槽の蛇口を調べると発生するイベント。背景が徐々に侵蝕され、リアルタイムで異世界へと変貌していく。『1』のハリーのセリフも聞くことができる、重要なシーン。

※15 地下鉄から下水道

地下鉄でBARGAIN STREET駅に到着後、地下道への階段を下りていくと徐々に異世界へと変貌していく場面。2周目以降は、プレイヤーは立っているだけでも徐々にダメージを受けることになる。

※16 歌もの

今作では、オープニングテーマとエンディングテーマ、さらに2曲の挿入歌を加え、計4曲でボーカル入りの楽曲が使用されている。ちなみに、UFOエンディングにも歌もの楽曲が登場。こちらはなんと、作詞・作曲・歌に至るまですべて山岡氏が手がけているのだとか。

んです。

──振動も、よりリアルになっていますよね。

水落●前作では振動のパターンは数種類しかなかったんですが、今回は武器の種類が増えたこともあって、それぞれの武器の個性を出すためにも全面的に見直しました。たとえば、ナイフや日本刀など、はデュアルショックの右側の小さいモーターを、鉄パイプやモールなど殴る武器は左側の重いモーターを使ってます。

難解なシナリオを把握しているのは実はシナリオライターだけ？

──複雑な設定で多様な解釈ができる物語ですが、前作も含めて、みなさんシナリオを完全に把握されてるんでしょうか？

山岡●いやあ、どうなんだろう？　厳密には大和久以外、誰も把握してないんじゃないのかな？　この間も、フロイトの精神分析論（※18）とかが出てきて「基本はこれです」とか言われて、「えっ！？　そうだったの？」って衝撃を受けました（笑）。

畑田●全部を理解するのは無理でしょうね。大和久さんも肝心なところは、説明してくれない人なので。

大和久●でも逆に、私の方が、伊藤のデザインの必然性を理解していない部分もあるんですよ。この本の取材でヴァルティエルの意味もようやく分かったんですから。

伊藤●そうですね。今日初めて、他人に説明します。

（一同爆笑）

──それでもゲームってまとまるものなんですねえ。

大和久●スタッフにゲームの質問をしても、ユーザーと同じレベルでしか答えられない人は多いでしょうね。

百合●この本が出来上って、それを僕たちが読んで『なるほど』って思うことも多いはずですよ。

（一同爆笑）

畑田●俺の作ったエフェクト（※19）も、一応、アレッサの火傷とか炎とか血のイメージで作ってるんだけど……それはみんな理解してるの？

大和久●いや大丈夫。それは理解してる。

畑田●え？　本当に？　みんな「怖いですねえ」としか言わないから、気づいてもらってないのかと思ってた。

（一同爆笑）

伊藤●そんなことないよ。（取材陣に対して）大丈夫です。最低限のコンセンサスはありますから。

大和久●ゲームで語られない細かい部分については、敢えて説明しないことはありますけどね。

──確かに説明しすぎてしまうと、チームのメンバーのみなさんの自由な発想を邪魔してしまうこともあるかもしれませんしね。

※17 **バックステップ**

『1』で、⊗ボタンと方向キー下入力で発生するアクション。後退しながら華麗にジャンプし敵の攻撃を避けることができた。残念ながら『2』以降は廃止に。

※18 **フロイトの精神分析論**

シグムント・フロイト（1856-1939）。オーストリアの精神医学者で、精神分析の創始者。自由連想法を主とする独自の神経症治療を生みだし、人間の心理生活と意識下に抑圧された性的衝動との因果関係を重視した新たな精神分析学を確立した。主著である「夢判断」や「精神分析入門」は、文学や芸術の領域にも大きな影響を与えている。

※19 **俺の作ったエフェクト**

前出の動く壁やリアルタイムで異世界へ変貌するエフェクトは、すべて畑田氏の手によるもの。言うまでもなく、アレッサが降神術の儀式の際に負った、火傷による激しい苦痛を表現している。

最高峰ホラーゲームシリーズの気になる今後は……？

──さて、シリーズの将来は、どうなるのでしょうか？

山岡●そうですねえ。やっぱり『サイレントヒル』は、クオリティの高いシリーズとして評価を得ていますし、私たちもそれは自負しています。続編があるのかどうか、今の段階では分からないんですが、今までの技術や精神を生かしたものであれば、違う形でもいいから出せていければと思います。別なゲームになるかもしれませんが。

──本当に決まっていないんですか？　イエスかノーで答えてもらうとしたら『SH4』もしくは『SH0』は制作されるんでしょうか？

山岡●あ、『ゼロ』はイエス！（笑）いや、それは冗談ですけど。実際のところ、僕らで決められる問題ではないので、本当に分かりません。

──となると、じゃあ、みなさんが次に作ってみたいものは？

山岡●うーん。『売れるゲーム』ですかね。

（一同笑）

──ものすごくプロデューサー的な視点ですね。

百合●『ファイナルファンタジー』（※20）とか？

山岡●そう。『FF』と『GTA』（※21）を足したようなゲーム。

百合●僕は、次は怖くないゲームがいいです。本気でビビっちゃうんですよ。デバッグしていてとても怖いので。

畑田●別なゲームを作るとしたら、ユーザーが何でもできるものをつくりたいですね。たとえば『HALF LIFE 2』（※22）のようなもの。もし『サイレントヒル』の世界にそれをあてはめると、プレイヤー一人一人に違う異世界が見えている、ということも可能になると思います。

水落●僕は、アメコミのヒーローものみたいに、もっと派手なことができるゲームがいいですね。『サイレントヒル』って主人公が一般人なので、制約が多いんですよね。次はもっと激しく動くゲームを作りたいです。

伊藤●僕は、あの、パイロットになりたいですね。

（一同笑）

伊藤●まじめな話をすると、SFモノに挑戦したいです。元々SF大好きなんですよ。あともうひとつ、この会社に入ったときから作りたいんですけど、「赤ちゃん育成ゲーム」。（一同笑）

伊藤●いや、これは本当にまじめな企画なんです。何度言っても、みんな「売れない」って言うんですけど。よちよち歩きの赤ちゃんが二足歩行するまでのゲームなんですけどね。

（一同笑）

──じゃあ、大和久さんお願いします。

大和久●もっと人生の中に踏み込みたいというか、誰かの人生を変え

※20『ファイナルファンタジー』
言わずと知れたスクウェア（現スクウェア・エニックス）の超国民的なRPGシリーズ。全世界のシリーズ累計売り上げは4000万本を超える。

※21『GTA』
『グランドセフトオート』。アメリカで大人気のバイオレンス・アクション・アドベンチャー。プレイヤーは、マフィアの雇われ運転手となって、窃盗や密売、殺人など、あらゆる犯罪に手を染める。あまりの過激さゆえ、日本では発売されていないが、前作『GTA3』は、全世界で700万本以上を売り上げた。

※22『HALF LIFE 2』
E3 2003（世界最大のゲームの見本市で発表され、最大の注目を集めたPCゲーム。近未来を舞台にしたSFアドベンチャー。プレイヤーは、あらゆるものを使い、あらゆる行動を取ることが可能。究極の仮想現実シミュレータとも言われる。

てしまうようなゲームを作れたら本望ですね。小説や映画なら、自分の人生を左右した作品はあるんですけど、ゲームに関しては、まだそういう経験がないんですよ。

——いや、すでに、そういう人はいると思いますよ。『サイレントヒル』も、小説や映画に匹敵するぐらいの影響力はあると思います。

2周目以降はゆっくりと作り込まれた世界を堪能してほしい

——では、最後にプレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。

大和久●いろいろご託は並べましたけど、基本的には、怖さと面白さを感じてもらうために作ったゲームなので、単純に怖さと面白さを感じてくれればうれしいです。

伊藤●僕は、そうですね。何年後かにゲームのデザイナーやアートディレクションを目指す人が、影響を受けた作品に『サイレントヒル3』の名前を出してもらえたらと思います。

水落●このゲームをやり込む人は、やはり星100個（※23）が目標になると思うんですけど、実はこのシリーズって、だんだん満点が取りやすくなっているんですよ。ですから何度もプレイして、ぜひ満点を目指してみてください。

畑田●えーと、ふだんゲームを遊ぶ時って、何もないところは素通りしてしまうと思うんですが、たまにはゆっくり歩いて、いろいろなところを観察してほしいなあと思います。それだけ作り込んであるゲームなので、いろいろ発見があると思います。

百合●僕としては、とにかくキャラをよく見てもらいたいので、デモシーンも字幕に気を取られずに、キャラクターをよく見てください。

大和久●え？　シナリオは？

（一同笑）

百合●あ、じゃあ、1周目は字幕を、2周目以降はキャラクターをよく見てください、あとは、コスチュームとか、ダグラスのアレ（※24）とか、いろいろ用意してありますので、楽しんでください。

山岡●そうですね。シリーズも三作目を迎えて、最高のホラーゲームとして仕上がりました。シリーズ作品ですが、過去の作品をやっていなくても遊べるようなバランスになっていますし、ひとつのホラーゲームとして十分楽しめるような内容になっています。もちろん、『1』、『2』を遊んでいない人は、『3』を遊んだ後、ぜひ過去の作品も遊んでもらえるとうれしいです。よろしくお願いします。

——本日はありがとうございました。

※23 星100個

ゲームクリア後に現れるリザルト画面のこと。クリアタイムや倒した敵の数など、細かく項目別に採点され、星マークの数でプレイが評価される。簡単になったという話だが、それでも満点を取るのは並大抵の苦労ではない。

※24 ダグラスのアレ

タイトル画面てExtra New Gameを選んだ後、コナミコマンド（上上下下左右左右⊗◎）を入力することによって現れる、ダグラスの隠しコスチューム（？）。ゲーム冒頭に、ヘザーがダグラスを必要以上に避けていた本当の理由が明らかになる!?

SILENTHILL FUGUE

「SILENT HLL 3」で、最後の扉を開くキーアイテムとして登場するタロットカード。実は、作品中の登場人物を暗示する存在でもある。その起源こそ謎に包まれているが、古来よりタロットカードには深い意味が与えられ、占いに用いられてきた。
　ここからは、SILENT HILLシリーズを読み解くためのキーワードを、タロットカードになぞらえて紹介していこう。

Heather

3人分の記憶を抱えるヘザーの誕生を整理する

神を宿したことによって不死の肉体を手に入れてしまったヘザーは、3人分の記憶を持っている。ダリアの儀式によって、大火傷を負った「アレッサ」。儀式によってアレッサから分離し、ハリーの元で育てられた「シェリル」、そしてアレッサとシェリルが1人の肉体に戻った結果誕生した「ヘザー（本名・シェリル）」の3人だ。これらの事実を整理しておけば、ゲーム中のセリフや出来事も、より理解しやすくなるだろう。

▲ゲーム終盤には、取り戻していく記憶が異世界に反映されていく。

ハリーが巻き込まれた12年前の殺人事件とは？

『1』の後、ハリーはポートラン[illegible]を画策。ハリーはこの教団員を殺[illegible]ら身を隠すためにシェリルは『ヘ[illegible]を金髪に染めたのだ。

▲[illegible]人事件」。詳細は、まったく語られない。

Trick or Treat Special　ショッピングモールのハンバーガーショップは『2』にも出てきた「HAPPY BURGER」。チェーン店らしい。

教団によって呼び覚まされたヘザー＝アレッサの能力

『3』の主人公・ヘザーは『1』に登場した2人の少女「アレッサ」と「シェリル」の生まれ変わりだ。かつての儀式によって体内に神を宿してしまった彼女は、偽名を名乗り髪を染めて、行方をくらましていたが、17年の歳月が経ち、神の母体として成熟したことによって、その存在を教団に察知されてしまうことになる。

ヴィンセントが「時が満ちた」という言葉も、ヘザーが神の母体として育ったことを意味するものと考えていいだろう。

また、ゲーム中、過去の記憶を取り戻していくことによって、神の母体として能力が目覚めていくのだが、その前兆は、すでにオープニング直後の悪夢にも現れている。冒頭の悪夢の舞台となるのは、ゲーム後半にも登場する遊園地。これは、予知能力的な力が彼女に備わり、彼女自身に警告を発したものだと考えることもできる。

▲ゲーム冒頭、遊園地の場面は"予知夢"。これから起こる危険を警告している。

Creator's Commentary

ゲーム中の「愚者」のカードは、ヘザーを暗示しています。このカードには「旅立ち」、「可能性」、「無謀さ」といった意味があります。クローディアへ立ち向かっていく「無謀さ」や、ある意味での純粋さが「愚者」に当てはまると考えました。

（シナリオライター／大和久氏）

解釈によって変化するヘザーの年齢

◆[illegible]

24&31

病院ロッカーの電話の声が祝福[illegible]だった。ヘザーの実年齢17歳にシェリルとしての7年間を加えれば[illegible]間を加えれば「31歳」となる。

◆Birthday Card

14+7+17=38

[illegible]に戻るまでの期間、「17」は、[illegible]生きた期間を示している。

◆Douglas' Note

17? 24?

[illegible]いたことが推測できる。

[illegible]も書かされる。

Valtiel

[illegible]クリーチャー

ショッピングモールでヘザーに遭遇して以来、まるでストーカーのように彼女につきまとう謎のクリーチャー・ヴァルティエル。

ヘザーを監視しつつ、彼女には一切危害を加えようとしないこの奇妙なクリーチャーは、実はある特殊な目的・役割を持ってゲーム中に登場している。

実はヴァルティエルは、サイレントヒルの町に伝わる信仰の中で天使に相当する聖なる存在なのだ。

その複雑で深遠な存在意義について、デザインや行動など、さまざまな角度から考察してみよう。

▲裏世界へと移行するたびにヘザーの前に姿を現すヴァルティエル。裏世界の案内人とも言える存在だ

▶ショッピングモールのエレベータで初遭遇。この時、初めて彼もヘザーを見つけた。

Watcher

[illegible]を守るため [illegible]ヘザーを[illegible]

ヴァルティエルという名前は、「従者」を意味する英単語「valet」と、天使であることを意味する「~el」か由来となっている つまりヴァルティエルは、神の従者であり、神を見守る存在なのだ 母体を守り監視する役目を帯ひているため、神か生まれるその時まで、ヘサーを傷つけることはない。

◀ゲーム終盤の教会ては、ヘサーを執拗なまでに監視する。

▶母体がクローディアに変わっても、神を生むために行動した

Messenger

[illegible]では[illegible]を[illegible]る[illegible] [illegible]の[illegible]として現れる

彼の目的は、ヘザーではなく彼女の中に眠っている神そのもの。神をこの世に復活させるため、神の母であるヘサー（アレッサ）か死ぬたひに、何度も甦らせているのも彼たと考えられる また、彼が左手て回すバルフハンドルは、「神は何度でも復活する」という教団の教義の根幹を意味するものと考えていいだろう。

◀ヘサーか死んでも、神の母体を甦らせるために行動を続ける。

▶至る所で回してUるハンドルは、輪廻転生を意味している

Trick or Treat Special 隠し武器の火炎放射器を入手してからパン屋のカウンターを調へると、なせかチラシの文字か変化している。

シリーズ3作品をつなぎとめる存在 デザインに秘められた意味を読み解く

サイレントヒルの町に古くから伝わる信仰の中で、神に近い存在として崇拝されてきたヴァルディエル。それゆえに、これまでのシリーズ作品にも、異なる形で登場してきている。つまりヴァルティエルは、サイレントヒルで起こったさまざまな出来事をつなぎとめる存在でもあるというわけだ。

今後、サイレントヒルで新たな出来事が起こった場合は、また別な形を取って、プレイヤーの前に姿を現すかもしれない。

▲デザインを仔細に比較してみると、3作品の関連性が浮かび上がってくる

司祭服

from「SILENT HILL」

学校の裏世界に数多く登場した人型の物体。よく観察すると共通の衣服を身につけている。死体袋のように見えるが実はこれは教団の司祭服。この司祭服は、町に伝わる天使の姿、すなわちヴァルティエルを模して作られているのだ。

三角頭

from「SILENT HILL」2

何度も登場し主人公をつけ狙った「三角頭」にもヴァルティエルとの重大な関連性がある。

三角頭の頭を覆う兜状のものを外してみれば、2体のデザインには驚くほど共通点が多い。死刑執行人の扮装として三角頭がデザインされた時に、土着宗教の天使であるヴァルティエルがモデルになっていたのである。

◀手袋に包まれた手は、ヴァルティエルのそれと非常に似ている。

▶衣服の背面には、布を縫い合わせた跡。これも双

Making of Valtiel

Creator's Commentary

今作では、『1』との関係は強く描かれていますが、『2』との接点は、あまりハッキリと描かれていません。そこで、クリーチャーでシリーズ作品との関連性を持たせたい、というのが作成の動機となりました。サイレントヒルの信仰の中で、神に近い者としてヴァルティエルは存在し、またその存在意義を借りた形で三角頭が存在します。つまり三角頭は、地元民の中での偶像崇拝的思想から生まれたキャラクターなのです。『1』の司祭服にも、ヴァルティエルへの敬意が込められています。

（アート・ディレクション／伊藤氏）

▲バルブハンドルを回している初期デザインの1つ。中央の穴は最後の教会にあったものと酷似している。

▲複数のクリーチャーが絡み合ったようなデザインのラフスケッチ。頭頂部の穴が、最終デザインと共通している。

◀エレベータにも出てきた巨大なプロペラとヴァルティエル。プロペラにもハンドルと同様の意味合いがある。

 『1』では町にある新聞ポストのサンプルとして、アメリカの殺人鬼「エド・ゲイン」の記事が使用された。

Claudia wolf

純粋すぎる信仰が招いてしまった新たなる悲劇

ヘザーに対立する存在として登場するのが、教団の女性司祭であるクローディア。ゲームを進めていくと、彼女がかつてアレッサと幼なじみであったことが分かる。神の復活と楽園の創造という大義を掲げ、ヘザーの父・ハリーや同じ信仰を持つはずのヴィンセントを殺めてしまう彼女だが、その根底にあるのは魂の救済を願う純粋な信仰心。単なる悪役として片づけられない悲しい存在だ。

Creator's Commentary

ゲーム中の「女教皇」のカードは、クローディアを暗示しています。このカードには「神秘」、「信仰」、「独断」などの意味があります。純粋すぎるゆえに独善的な行動に走る点も、カードの意味と共通しているのではないでしょうか。

（シナリオライター／大和久氏）

▲楽園を作り出すことが彼女の目的。達成のためにはどんな手段も厭わない。

独善的な人格の原因となった父・レナードとの不幸な関係

クローディアを土着の宗教に導いたのは、彼女の父であるレナード。厳しい宗教観を持つレナードは、クローディアに対しても信仰を強要し、不信心な行動に対して体罰を加えていたようだ。宗教論争から患者を刺したというエピソードや、自らを「印章の守護者」と呼んだ過激なメモからも、極度の選民思想の持ち主であったことがうかがえる。

クローディアが「選ばれた者だけでなく、すべてのものが救われる」という、父の教えとは正反対の救済を望むようになったのは、厳しい父に対する反発や嫌悪感が背景にあったと考えられる。

◀電話でのクローディアに対する厳しい態度は、レナードの信仰心の過激さを物語っている。

▶ヴィンセントは体罰を目撃していたようだ。レナードの激しさは教団内でも有名だったのだろうか。

Trick or Treat クローディアに出会うショッピングモールの廊下の扉には、店舗名に見せかけて神の名前が数多く書かれている。

Alessa

神の子を宿したことにより死ねなくなった少女の苦しみ

ヘザーを神が与えるであろう苦しみから、解放しようとする。もともとアレッサは、生まれたときから特殊な能力を持っていた。不死になった直接の理由は、ダリアが行なった降神の儀式により、神の種を宿してしまったことが原因。アレッサの転生であるヘザーの肉体は、母として成熟したことによって、最終的にサイレントヒルの町へと引き寄せられてゆくことになった。

▲本来のアレッサは、少女時代にクローディアと暮らした幼なじみだったことが明らかになる。

Creator's Commentary

ヘザーの体内に眠っていたアレッサは、記憶が甦るにつれて、さまざまな場所でその姿を現します。場所によってアレッサは、行動が異なるのですが、その理由は、地下鉄の駅に落ちている「オカルト雑誌」に書いてある通りです。彼女の行動原理は、苦しみから逃れること、もっと分かりやすく言えば「死ぬ」ということになります。

（シナリオライター／大和久氏）

◀アレッサの記憶を取り戻していくヘザー。しかし、「行動する意志」はアレッサとは異なる。

苦しみから逃れるために彼女はひとつに戻ろうとした

from SILENT HILL

アレッサについて理解するためには、17年前に、サイレントヒルで何があったのかを振り返っておく必要がある。

ことによって、自身を滅ぼそうと試みる。しかしダリアは、ハリーを利用して、ア

…ん　小ざかしいことをしてくれたわね

◀アレッサの力はダリアの想定を上回るほどに成長。そのためにハリーが

Trick Treat Special

ヘザーの導き手として現れる教会＝少女時代のアレッサ

ゲーム終盤の教会に現れる少女の泣き声と足音、さらには落書きのような地図。まるでヘザーを導くようなこれらの現象だが、無邪気に描かれた地図や、心細いすすり泣きは、決してヘザーを先導しているわけではない。むしろ、少女時代のアレッサの思念が教会に残っていると考えれば説明がつく。「魔女」とあだ名され、いじめられていた少女時代のアレッサが、教会の中をあてもなくさまよっていたのかもしれない。

遊園地に登場するアレッサとは、まるで別人だが、火事に遭遇する以前のアレッサであれば、苦痛に悩み自身を滅ぼす必要はない。このように、アレッサの姿や目的は、場所によって大きく異なると考えていいだろう。

▲すすり泣きながら廊下を歩く足跡。ヘザーを導くのではなく、あてもなく教会をさまよっているのだろう。

▲無邪気に描かれた地図。ダリアを母に持つアレッサは、この教会を訪れたことがあるに違いない。

終わらない苦しみを断ち切るために現れるアレッサの妄執

[illegible]れる「メモリー・オブ・アレッサ（アレッサの妄執）」。彼女は、その名の通り、アレッサ自身ではなく、場所にこびりついた彼女の深い闇の感情である。彼女の目的は、永遠に生かされる苦しみから逃れ[illegible]、自分自身を[illegible]すこと。[illegible]ヘザーに[illegible]しみを[illegible]たくないという[illegible]である。

[illegible]アレッサの[illegible]は、[illegible]場にこびりついていたのだ。

[illegible]

▶アレッサの妄執が願うのは、[illegible]

▲[illegible]

Trick or Treat Special 「1」の繁華街の地図には「李小龍」という店がある。モデル担当がブルース・リー好きだったためらしい。

Visual Concept

夢と現実の境界を曖昧にする霧と暗闇

◀町の象徴である霧。湖から立ちのぼった死者の思念がよどんでいるようにも解釈できる。

精神の歪みやブレを表すノイズとカメラワーク

明らかに目に見える霧や闇といった要素の一方で、それらを表現する上での技術的な効果にも演出的な意図が込められている。たとえばリアリティや空気感を生み出すノイズは、心理面のザラつきを表し、物語が進むに従って激しさを増す。また、カメラワークに注意すれば、ときに主人公の視点になり、頭痛や混乱を表現していることに気付くだろう。

◀『1』では冒頭からカメラの位置を自在に動かし、プレイヤーを引き込んだ。

◆Noise

◀CGっぽさを消すためのものだが、プレイヤーの心理を乱させる効果も。

◆Framing

◀あえて傾いた視点が多用される『2』のデモシーン。登場人物の心理を示している。

Trick or Treat Special 『2』のホテルのバーにはなぜか釣り道具が多い。これは担当者が酒が苦手でバーを取材できなかったため。

Key Items

[illegible]に奥行きを与える [illegible]アイテムの[illegible]

シリーズ作品をつないでいるのは、サイレントヒルという町と、その町に古くから伝わるという土着の宗教。異世界や死者の復活など、オカルト的な要素や現象が主題となっているだけに、ゲーム中にはお守りや祭器など、さまざまな宗教的なアイテムが登場する。

これらのアイテムは、様々な宗教・伝承から引用されたものはもちろん、オリジナルのものもある。宗教的なアイテムは、物語に独特の奥深さを与えている。代表的なものを挙げて検証していこう。知識を身につけていればより深く楽しめるはずだ。

太陽の聖環／タリスマン

2つ登場する紋章は似て非なるもの。タリスマンには、『1』に登場した印章が描かれている。

▲「太陽の聖環」は教団の紋章。2つの印章の違いが作品中、重要な意味を持つ。

アグラオフォティス

『1』と『3』に登場した赤い液体。ある薬草から作られていて、魔除けの効果があるらしい。

▲『1』の後、ハリーは娘のために再び液体を手に入れたのだろう。

フラウロス

『1』に登場したお守り。アレッサの周囲に張られた結界を打ち破る、という効果を持っていた。

▲タリアの手からハリーの手に渡されたフラウロス。

書：失われた記憶

町の歴史について書かれているオリジナルの書籍。『2』、『最期の詩』、『3』の3作品に登場した。

▲一冊の分厚い本の一部が、それぞれの作品で引用されているという設定。

白の香油・黒曜石の酒杯

『2』で「Rebirth」エンディングを見るために必要だった祭器。死者復活に用いられるもののようだ。

▲死者復活の儀式についての詳細は、「書：赤の祭祀」に書かれている。

アイテム名から探る さまざまな宗教の影響

Trick Treat Special 『最期の詩』の洋館内の[illegible]

Love

恐怖の背後にある愛情を読み解く

一貫して恐怖を中心的な主題として描いてきた『サイレントヒル』シリーズだが、その背後には、必ず「愛」が描かれてきたことは、見落とされがちだ。とくに大きな存在となっているのは親子の間の愛情。親子愛は、これまでの作品でも、多くのドラマを生み、また、物語を展開する上で大きな推進力にもなってきた。

▲『1』と『3』では、それぞれの親子が対比する存在として描かれている。

▲『2』では、愛するがゆえに妻を殺してしまった男の深い苦悩がテーマ。

from SILENT HILL

[illegible]の娘を愛した父と[illegible]した母

『1』に登場するのは、ハリーとシェリル、ダリアとアレッサという2組の親子。これは、強く娘を愛した親と、娘を愛さず私利私欲のために利用した親の対比になっている。血がつながっていないにも関わらずハリーとシェリルが、強い絆で結ばれている点は興味深い。

◀主人公であるハリーをはじめ、主に行動するのは親の側だった。

from SILENT HILL 3

父を愛した娘[illegible]んだ娘 それぞれの[illegible]の

一方『3』では、ハリーとヘザー、そしてレナードとクローディアの2組が対比される関係にある。物語の主軸となるのは、父親に愛された娘・ヘザーと愛されなかった娘であるクローディア。それぞれの行動や目的が見事なコントラストを形成している点に注目したい。

◀親子愛と同時に「生命」や「輪廻」といった要素も主題に深く関係する。

Symbols

すべての悪しきイメージはアレッサの受けた苦痛へとつながる

『1』から異世界のシンボルとして登場するストレッチャーや車イス。これらのオブジェは、ただ単に不気味さを煽るためだけに存在しているわけではない。実は異世界そのものの存在理由を示す重要なヒントとなっているのである。

『1』と『3』の異世界はそもそも重度の火傷に苦しむアレッサの妄想の産物。火事や病院などにつながるイメージは、すべてアレッサが常に抱いている苦痛を示していると考えて良い。その例をいくつか紹介してみよう。

炎

▲「神」が炎を操るのは、復活の儀式でアレッサが焼かれたことに関連している。

夕陽

▲オープニングの悪夢の後、ヘザーは血のように赤い夕陽の中で目覚める。

車イス

▲車イスは、入院中のアレッサや病院、死といったイメージに結びつく。

うごめく影

▲壁やクリーチャーの表面をうごめく影はアレッサが負った火傷につながる。

裏世界の病院に現れた看護婦・リサの残像

▶病院が表から裏へと変わる狭間空間では、前兆的に『1』にも登場したビデオ映像が挿入される。

◀ヴァルティエルと共に登場するリサ。その魂は、永遠に苦しみ続けなければならないのだろうか？

Creator's Commentary

病院の裏世界の手前では『1』に登場していた看護婦・リサの姿を見ることができます。これは、アレッサが記憶を取り戻したことと、異世界にアレッサの影響が強くなっていることを示すために加えられたものです。『1』の後も異世界で苦しみ続けている様子が描かれています。また、教会にも、同じように看護婦が登場しますが、こちらはリサとの関係はありません。

（アート・ディレクション／伊藤氏）

Power of the Town

聖地として崇められた町が持つ不思議な力の効力とは？

もともと先住民族の聖地であったサイレントヒル。町の力は邪悪なものではなかったが、伝染病の流行や刑務所の処刑などによって、場所が持つ力は大きく歪んでしまったようだ。さらに『1』で発生した大規模な異世界化によって、町は無意識を具現化する大きな触媒へと変貌。心に闇を抱く人々を呼び集めるようになったのだろう。

◀かつては聖地として敬われたサイレントヒル。その力は歴史によって歪められてしまった。

◆Embody

心に眠る闇を実体化する

サイレントヒルの町には、心の奥底にあるものを目に見える形にしてしまう力がある。作品に登場する異世界は、町が悪夢を見せているわけではなく、登場人物の無意識が具現化したもの。

▲主体の精神が乱れれば、異世界の様子も混乱していく。

◆Calling

罪ある者を呼び寄せる

『1』で一度巨大な異世界が出現したことにより、町は、心に深い闇を持った人間を呼び寄せるようになってしまう。精神を病んだ人々も、異世界へ引き寄せられやすいようだ。

▲町は罪を背負った人間を呼び寄せ、心の奥を見せる。

◆Link

時間を超えて心をつなぐ

異世界では、時間や物理的な制約を超えて、人の思念を伝えることがあるようだ。『3』での謎の電話や、スタンレーの手紙、『2』における院長の手紙などが、これに相当する。

▲裏世界では時間の流れも連続的ではないようだ。

サイレントヒルの闇は町を超えて拡大するのか？

Creator's Commentary

……は、残留思念についての記事がある。

 ……「KONAMI BURGER」も存在している

IX: THE HERMIT

Sound Effect

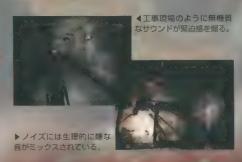
[illegible]に練り上げられた『SH』シリーズの音響効果

◀工事現場のように無機質なサウンドが緊迫感を煽る。

▶ノイズには生理的に嫌な音がミックスされている。

Creator's Commentary

サウンドに関しては、とくにリアリティを追求しています。音楽というよりは、聴覚を刺激するモノを作っている、という感覚ですね。音がない場所もありますが、それは音をつけていないのではなくて、無音というのが、その場所の音なんです。　　（サウンド・ディレクター／山岡氏）

全編にちりばめられた効果音の意図とは？

Creator's Commentary

日常生活では無音という環境は、ありえないですよね。ですから、同じ[illegible]て、さらにゲームの世界に奥深く入[illegible]ントも違うはずです。雰囲気を大切にする『サイレントヒル』でなければできない演出ですね。
（サウンド・ディレクター／山岡氏）

ショッピングモール1階

[illegible]

[illegible]

◀[illegible]からともなく猛獣のような叫び声が聞こえる。

建築中ビル5階

▲[illegible]

ヘーゼルストリート駅

▲[illegible]

教会エレベータ付近

▲[illegible]

Trick or Treat Special　病院の狭間空間の壁には「What a wonderful world !」と書かれている。『エクソシスト3』へのオマージュ。

Loop

不死のアレッサが繰り返す誕生と死の無限のループ

恐怖とは別に、『3』のもうひとつの大きなテーマとなっているのが「誕生」や「転生」といった生命に関わる主題だ。回転するオブジェやセーブポイントに用いられている紋章など、「輪廻転生」のモチーフは、作品中の至る所にちりばめられており、ゲームが「ループ」によって埋め尽くされていると言っても過言ではない。

作品だけではなくゲームをプレイするという現実とも密接にリンクする「輪廻」という命題について深く考察してみたいと思う。

▶教団の紋章の意味を知った後のヘザーの言葉には、多様な解釈が可能な深い意味が隠されている。

◀メモリー・オブ・アレッサとの戦いの舞台には、なぜメリーゴーランドが選ばれたのだろうか？

回転するオブジェに秘められた意味

冒頭のメリーゴーランドに始まり、ヴァルティエルが操るハンドルや巨大扇風機など、作品中には回転する物体が随所に登場する。これらのオブジェは、円環する時間を暗示していると考えられる。

◀回転するメリーゴーランドは、転生を繰り返すアレッサ自身を象徴している。

▶『1』から登場している巨大な換気扇も輪廻と重ね合わせることができる。

ストーリー展開が似ているのも必然か？

『1』の物語は悪夢に始まり遊園地を経て不明世界へ至った。『3』でも、ゲームは悪夢から始まり、最後は教会で幕を閉じる。驚くほど似ている展開も、事象がループしていると考えれば納得がいくはずだ。

◀『3』の幕開けも『1』と同様、悪夢から目覚めるところから始まった。

▶ゲーム終盤には、記憶によって形作られた不明世界をさまようことになる。

Trick & Treat Special 『2』のデータがある状態で、ショッピングモール裏でトイレの便器を調べると……。

Letter from Silent Heaven

ジェイムスが見[illegible]はどこまでが[illegible]？

病気に苦しむ妻を看病苦から殺害してしまった『2』の主人公ジェイムス。しかし、彼の妄想が主体となっていた作品は、多くの謎を残したまま結末を迎えてしまった。ジェイムスは、なぜ妻が「3年前」に死んだと思いこんだのか？　そして、いつ妻を殺したのか？　キーポイントとなる2つの事象を中心に、『2』が残していった謎について検証していこう。

◀メアリーと「去年入院したときに友達になった」と語るローラ。妻は3年前に死んだと考えていたジェイムスの記憶は大きく揺らぐ

◆Hotel

「1週間前に誕生日だった」と話すローラが持っていた「ローラへの手紙」。彼女の誕生日に送られるはずだったこの手紙が現実のものだとすれば、メアリーはごく最近まで生きていたことになる。

◀「ローラへの手紙」は、メアリーの遺言のような内容になっている。

◆Letter

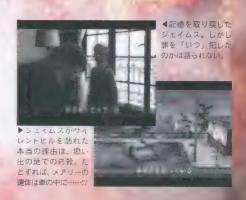
ゲームスタート時に所持している「メアリーの手紙」は、ジェイムスが罪を自覚していくにつれ、文面が消える。このことは、手紙そのものがジェイムスの妄想であったことを意味している。

◀エディー殺害後、文字が消えた手紙。最後には手紙自体が消えてしまう。

2人にとっての幸福な日々は3年前に確かに"死んだ"

上記の事実を考え合わせると、3年前にメアリーが生きていたことは、ほぼ確実だ。しかし、3年前に何かが起きたことも間違いない。3年前、ジェイムスに「妻は死んだ」と思わせた事実、それはメアリーの病状悪化だったのではないだろうか？　看病に疲れたジェイムスは、自ら妻の命を奪ったショックで、3年間の記憶を失ってしまったのだろう。

◀記憶を取り戻したジェイムス。しかし罪を「いつ」犯したのかは語られない。

▶ジェイムスがサイレントヒルを訪れた本当の理由は、思い出の地での自殺。だとすれば、メアリーの遺体は車の中に……!?

XII: THE HANGED MAN

Douglas Cartland

死体置き場のカードが意味する [illegible]運命

『3』の物語は、ダグラスがヘザーを見つけたことをきっかけに始まる。本来はクローディアの依頼でヘザーを探していたダグラス。しかし、ハリーの死をきっかけに彼はヘザーを助けることになる。しかし、結局彼の力では、ヘザーを助けることはできなかった。

Creator's Commentary

「吊るされた男」のカードは、本来「自己犠牲」、「忍耐」、「報われない努力」といった意味を持っています。ヘザーの事件に首を突っ込んだものの、結局役には立たなかったダグラスの皮肉な運命を、カードで表現してみました。
（シナリオライター／大和久氏）

▲知り合ったばかりのヘザーを助けようとする優しい男だが……。

偶然サイレントヒルを訪れてしまった罪なき登場人物たち

罪や因縁を背負った人間が集まるサイレントヒルの町。しかしダグラスのように、偶然事件に巻き込まれてしまったキャラクターも登場してきた。心に闇を抱いていない彼らは、主人公をサポートする役割を果たすことになる。

◀ハリーの娘探しを手伝うはずだったシビル。結局、クリーチャーに寄生されてしまう。

▶ローラは、病院で知り合ったメアリーに会うために、彼女の思い出の地を訪れた

2周目で明らかになるダグラスの衝撃の趣味

タイトル画面でコナ[illegible]し、Extra New Gameを選んでゲームを開始すると、ダグラスが隠しコスチュームで登場。中年やもめの隠された趣味が露呈される。

[illegible]

Trick Treat [illegible] ダグラスは実は後頭部の頭髪が薄く、オールバックの[illegible]

Holes

心の深淵にたどりつくために何度も繰り返された落下と降下

『2』では、資料館の地下以降に繰り返し「穴（垂直の廊下や長い下り階段も含めて）」が登場し、ジェイムスは誘われるように何度も穴への落下を繰り返した。これらの穴は、心に開いた深淵を象徴していたと考えていいだろう。ジェイムスは落下によって自身の潜在意識へと潜り、最終的に犯した罪を受け入れることになる。バーの落書きにもあったように、サイレントヒルの町には所々に穴が開き、心に闇を抱いた者を誘うようだ。

◀穴は深い業を背負った者だけが見える、心の深淵への入り口なのかも知れない。

ジェイムス　落下のすべて

縦長をした奇妙な形の穴は神の"誕生"を暗示している

[illegible]

◀教会の絵にも縦長の穴が描かれている。何らかの儀式に用いられたものなの[illegible]

◀ヴァルティエルによって引き裂かれた[illegible]神の誕生を象徴している。

Creator's Commentary

『3』にも穴は数多く登場しますが、今作の穴は縦長の楕円、つまり「誕生」のモチーフとして描かれています。『3』の主題としての「生命」「輪廻」に関係して、作品中ではさまざまな場面に「穴」を登場させました。「夜の目」のカードに描かれた絵柄も、「穴」に関連したものになっています。（シナリオライター／大和久氏）

Trick or Treat Special [illegible]

XIV: TEMPERANCE

Keys & Doors

扉を開くアイテムとその置き場所に隠された意図

プレイヤーの行く手を阻む扉と、その扉を開くための鍵。特に鍵に関しては、その置き場所に奇妙な傾向があり、その不思議な隠され方に深い意味が隠されているようにも感じられる。鍵は、単に扉を開くためのアイテムではなく、隠されている場所にも大きな意味があるのではないだろうか？制作者の意図を探ってみよう。

▲あり得ないことが起きる理不尽さがプレイヤーをとまどわせる。

Creator's Commentary

鍵が置かれている場所については、シナリオというよりも演出的な理由で選ばれている場合が多いです。たとえば「調理された鍵」は、鍵を飲み込んだ犬がそのまま料理されてしまう不気味さ。自動販売機の缶飲料から出てくる鍵は、役割の決まった機械が違う働きをする恐怖。病院の壁にはりつけられた鍵は、精神を病んだ人の支離滅裂な発想を描いたものです。どちらかといえば、扉の方に意味を託している場合の方が多いですね。

（シナリオライター／大和久氏）

keys for Eclipse

from SILENT HILL

たことを意味するという解釈もできる。

◀扉を開くと、町は一瞬にして暗闇に包まれ、光は遮られる。

扉そのものに込められた意味

在も奥の深い示唆に満ちている。

について再確認してみよう。

床にある扉

from 『SILENT HILL 2』

い不安と緊張感を与えている。

◀廊下が垂直になって

月の扉

from 『SILENT HILL 3』

◀「月の扉」であるが由に、この扉を開く「ストーン」が選ばれた。

Trick or Treat

Creatures

異世界が生んだ異形たち 果たしてその正体は？

クリーチャーたちの存在理由は各作品によって微妙に異なる。『1』では、アレッサの憎しみの対象が、『2』では、罪悪感に苦しむジェイムスの妄想が具現化した。『3』には、クローディアの指示を受けて行動するクリーチャーも登場することから、彼らの存在にも変化があったことが読みとれる。果たしてクリーチャーは、本当に怪物なのだろうか？　彼らの正体を探ってみよう。

◀作品に登場するクリーチャーは、ヘザーの見た幻なのだろうか？

Creator's Commentary

クリーチャーの正体については、さまざまな解釈が成り立つと思います。これまでにもクリーチャーの正体についての質問を多く受けました。こちらから正解を提示するつもりはありませんが、教会の図書室でヴィンセントが言う『怪物……？　そうか君にはそう見えたのか？』という言葉は、その質問に対する答えとして用意したものです。（シナリオライター／大和久氏）

◀クリーチャーを倒すことに快感を覚えていることを指摘する。

Making of Creatures

Creator's Commentary

[illegible]画では、魔物は角や牙を持つ[illegible]物として描かれています。これは、[illegible]時の恐怖の対象が猛獣であ[illegible]。ですから、魔物の怖さを現[illegible]現するためには、別のモチーフが[illegible]要になります。基本的に人間は、他者、とくに理解不能なものに対して恐怖を抱きます。ですから人体をモチーフにし、それが意味不明な生物に異化したようなクリーチャーを数多くデザインすることになりま[illegible]
（アート・ディレクション／伊藤氏）

▶物質と一体化してしまったようなクリーチャーは、シリーズにも数多く登場した。

▲シルエットは人間だが、あるはずのない器官が存在するクリーチャー。

▶人体の面影はあるが、完全に意味不明な物体と化しているPendulumのラフスケッチ。

Cult

古くから伝わる土着の信仰が[illegible]によって歪められた

クローディアやダリアを神の復活へと駆り立て、『2』ではジェイムスに亡き妻を再生させようとしたサイレントヒルに伝わる土着の信仰。作品内では不気味な儀式や、狂信的な司祭ばかりが登場して、その実体がプレーヤーの前にはっきりとした形で現れたことはない。先住民族によって生み出された信仰とは、どのようなものなのだろうか？

聖地として崇められてきたこの地の歴史や、信仰の根幹となる教義について、作品内の文書や言葉、映像を整理してみよう。

> **Creator's Commentary**
>
> サイレントヒルの宗教は、キリスト教をはじめ、日本の民話やアステカの儀式など、さまざまな宗教を参考にしています。本来のネイティブアメリカンの信仰は、獣や場所に神が宿り、その力を借りて人間が強くなる、というものです。神々の名前は、マヤ・アステカがモチーフ。奇妙な発音を参考に、オリジナルのものを考えました
>
> （シナリオライター／大和久氏）

歴史 History

入植が始まる以前から、サイレントヒルの地は、聖なる場所として尊ばれてきた。この地で行なわれた儀式が、現在のカルト信仰の原型となっている。注意したいのは、「土着宗教＝カルト」ではないという点。日本で言えば、神社や地蔵のようなものと考えれば分かりやすいだろう。

▲『1』の骨董屋の地下にあった祭壇。日本で言えば神棚のようなものだろうか。

▼先住民族の間では、聖地であるこの町で、奇妙な儀式が行なわれていたようだ

教義 Dogma

信仰の根幹となるのは、古くから伝えられている神話。その概要は「かつて神は楽園を作り力尽きたが、いつか再び神は甦り、楽園への扉を開いて人々を救うだろう」というもの。すべてのはじめに苦痛と憎悪があったという異色の内容は、独特の信仰を生む下地となっているようにも思われる。

▲人身犠牲を連想させる信者の声。狂信的な信徒が数多くいたことを想像させる。

▼礼拝堂に掲げられていた6枚の絵は、教義の根幹である神話が描かれている。

Trick and Treat Special 教会地図の下地になっている絵を描いたのはスタッフの友人の娘さん。なんと「ふらんす」が描かれている

Motif

謎解きのモチーフに選ばれた作品に込められた意味と意図

『サイレントヒル』シリーズは、数多くの文学作品を謎解きのモチーフとして引用してきた。しかし、この引用は単なる引用にとどまらない。原典となった作品の主題や世界観は、ゲームの中で重要な意味や示唆を持っている。数多くのモチーフを振り返り、そこに込められた意味を再確認していこう。

▲児童文学にまつわるモチーフはシリーズを通して数多く登場している。

▲鍵の名前ひとつにも、作品の根幹に深く関わる重要な意味が込められている。

◆Juvenile

シリーズに登場するモチーフとして、最も多く用いられているものが童話をはじめとする児童文学である。これらの作品が多用されるのは、異世界そのものが、アレッサという少女の深層意識に関連するためだ。少女の愛した作品が異世界に登場するということは、異世界が心の中の具現化であることをはっきりと示している。

『3』の終盤に登場する少女の部屋では、本棚に「オズ」、「アリス」をはじめ「マザー・グース」や「シンデレラ」など、作品中に登場してきたモチーフの原典を見つけることができる。

▲『不思議の国のアリス』と『オズの魔法使い』は重要参考書の1つだ。

オズの魔法使い

『1』の序盤、小学校への道を開くために必要となるのが「かかし」、「きこり」、「ライオン」という3本の鍵。名前は『オズの魔法使い』で主人公の少女と旅をする3人の仲間に由来している。

不思議の国のアリス

『1』では病院内の扉を開くためのアイテムとして「海亀」、「帽子屋」、「猫」、「女王」のプレートが登場。これらの名前は、いずれも『不思議の国のアリス』の登場キャラクターに由来していた。

グリム童話

『3』の遊園地では「marchen travel」での謎解きに『シンデレラ』と白雪姫が登場。この2人の姫の物語は、『2』でもホテルのオルゴールの謎解きに登場した。

怪物と巫女

『3』の雑居ビルに登場するこの童話だけは完全なオリジナル。もちろん、童話の中で一度死んで生き返る「巫女」が、ヘザー(アレッサ)を意味していることは言うまでもないだろう。

Creator's Commentary

『1』の異世界は、アレッサの深層意識が具現化された世界です。『不思議の国のアリス』や「オズの魔法使い」を元にしたアイテムや謎解きが数多く登場しますが、これは彼女の少女時代の愛読書だったため。つまり、異世界そのものが彼女が作り出したものであると言うことを示しています。同様に、『1』に登場するクリーチャーも、一部は彼女の愛読書である「失われた世界」の挿絵をモチーフにしています。また、「アリス」も「オズ」も、少女が異世界へと迷い込む話。こうした内容も、異世界へと迷い込んだシェリルや主人公のことを暗示しています
(シナリオライター/大和久氏)

Trick or Treat Special 遊園地の白雪姫の側には小人が3人しかいない。周辺を調べるとガラス張りの床に残りの4体の姿が……。

◆Poem

病院地下にある火葬場での謎解きに用いられる詩。ここには、リドルレベルがハードの時のみ、長く複雑な詩が現れる。この詩は、『マザーグース』の中の一編「誰が殺したコマドリを」をベースとしたもの。欧米では誰にでも親しまれている『マザーグース』の詩。『3』の作品中に登場することには、どのような意味があるのだろうか？

◀原典をモチーフに難解な詩が生み出された。

Creator's Commentary

『マザーグース』を使ったのは、『オズ』や『アリス』と同じく、少女時代のアレッサが好きだったということが理由です。ゲームの舞台がサイレントヒルに移り、異世界もクローディアの支配下から、アレッサのものへと移行していることを示唆しています。（シナリオライター／大和久氏）

◆Occult

『1』の不明世界に登場した耳慣れない扉の名前。実はこれは『グリモア』と呼ばれる中世の魔術書に登場する天使の名前に由来している。天使はそれぞれ惑星を司る存在で、オフィエルは水星を、ハギトは金星を、ファレグは火星を、ベトールは木星を、アラトロンは土星を支配するという。なぜ、扉に天使の名前が付けられたのか？

◀耳慣れない天使の名前は魔術書に由来する。

Creator's Commentary

『1』の不明世界では主にダリアの持っている呪術的な要素を表現するために、アイテムや扉の名前にもオカルト的なものを配置しました。扉の名前は、惑星を暗示していて、アレッサの精神世界の、より深い部分へ入っていることを示しています。（シナリオライター／大和久氏）

◆Literature

『3』の書店の謎解きに用いられるのは、『ハムレット』、『オセロ』、『マクベス』、『リア王』というシェイクスピアの四大悲劇に『ロミオとジュリエット』を加えた5冊。世界中で翻案され、多くの作品のモチーフとなっているシェイクスピアの作品だが、悲劇作品が持つ哀しさは、このゲームの主題にも密接に関わっている。

◀マクベスの台詞は登場人物の悲哀に重なる。

Creator's Commentary

とくに思い入れが強いのは『マクベス』ですね。ヒースの丘はヘザーの発音に通じる部分もあります。また、本を調べると読むことができる台詞は「終わったら忘れ去られてしまう存在」という、ゲームのキャラクターにとっての真実を示しています。（シナリオライター／大和久氏）

モチーフとなった作品たちの概要

作品	概要
オズの魔法使い	[illegible]オズの国へ飛ばされてしまったドロシーは、元の世界へ戻るために3人の仲間と都をめざす。
不思議の国のアリス	白ウサギを追いかけていったアリスは、深い穴[illegible]込んでしまう。
マクベス	[illegible]込まれてゆく。
ハムレット	[illegible]レットは、新たな王への復讐のために狂気を装う。
ロミオとジュリエット	[illegible]ミオとジュリエット。2人は家同士の争いの犠牲となる。
オセロ	黒人である[illegible]人）を信じられなくなり、最悪の決断を下すことになる。
リア王	古代英国をモチーフにした史劇。娘に裏切られた老王リアは、心を乱して発狂。世を呪い、荒野をさまよう。
白雪姫	原作はグリム童話。毒リンゴによって命を落とした白雪姫は、王子の愛によって息を吹き返す。
人魚姫	アンデルセンの童話。人間に恋をしてしまった人魚姫は、最後には泡となってその身を愛に捧げる。
シンデレラ	原型はシャルル・ペローの童話。後にグリム童話に編纂。ガラスの靴がきっかけで王子と結婚する娘の物語。
マザーグース	英語圏で古くから伝承されてきた童謡。数百編あるとされ、映画や文学などあらゆる方面で引用されている。
グリモア	中世の魔術書。登場する天使たちのルーツは、古代ギリシャのオリンピア[illegible]の書であるとされている。
トゥ・フィ・エゴ・エリス	ラテン語で「私はあなたであった。あなたは私になるだろう」という意味。本来は墓碑銘に刻まれる言葉。

XVIII THE MOON

Vincent

私利私欲のために教団もヘザーも利用する商売人

教団の司祭であるにもかかわらず、神の復活を妨げようとするウィンセント。信者の投書からは、教団の規模を拡大したのが彼で、教団の活動資金を強制的に徴収していることが分かる。ヴィンセントの目的は、教団を利用した金儲け。クローディアやアレッサの特殊な力を、教団への信仰に結びつけたのは彼の目論見通りだが、本当に神が復活しこの世界が作り変えられるのは、彼の望むところではない。そのためにヘザーに近づき、クローディアの行動を止めようと画策するのである。

Creator's Commentary

「月」のカードには「不安」、「疑惑」、「心変わり」といった意味があります。他人を不安にさせたり、モノをはっきり言わなかったりといったヴィンセントの性格が「月」に当てはまると考えて、ゲームにこのカードを登場させました。
（シナリオライター／大和久氏）

▲自らが傷つくことを避けるため、ヘザーに接近し利用しようと試みる。

ヴィンセントが固執する「メトラトンの印章」の力とは？

Creator's Commentary

「メトラトンの印章」は、教団とは [illegible] は『1』でアレッサがそうしたように、[illegible]

（シナリオライター／大和久氏）

▲[illegible]……。

▲レナードは偏執狂的に[illegible]

◀『[illegible]』の至る所が[illegible]の印章で埋め尽くされた

Trick or Treat Special 地下鉄、次の駅名は「Bargain Street」。映画「ジェイコブス・ラダー」へのオマージュとなっている。

Extra Feature

ゲームクリア後に楽しめる“SF的要素”はUFOに関係が？

これまでの作品でも、さまざまな面でプレーヤーを楽しませてきたクリア後のオマケ要素。『3』によって気になる関連性が浮かび上がってきた。それは3作品に共通する「UFOエンディング」。これまでに登場してきたSF的な追加要素は、すべてUFOエンディングと何らかの関わりがあるのではないだろうか？

▲条件を満たす、謎を解くことなどにより、新たなコスチュームが入手可能となる。

▲追加されるコスチュームの数は海外版も含めると全部で25種類。

Princess Heart

▲ヘザーが人体実験を施されていると考えれば、変身できても不思議ではない!?

Beam saber

▲明らかに地上の武器ではない光の剣。一体誰に与えられたものなのか？

Hyper Blaster

▲『1』に登場したハイパーブラスターはUFOエンドクリア後に使用可能。

3作品に連続登場「UFOエンディング」にこそ真の結末!?

Creator's Commentary

見た人なら分かると思いますが、3作品すべてつながっていますよね。実はあれが事件の真相です。(シナリオライター／大和久氏)

▲ヘザーが変身できる理由も、特殊な武器を使える理由も、UFOエンディングを見れば明らかになる!?

Trick or Treat Special 某SF大作を連想させるビームセーバーだが、本当の元ネタは「宇宙刑事」シリーズらしい。証拠は構え方。

XX. JUDGEMENT

Red Pyramid Thing

ジェイムスの潜在意識が具現化させた かつての死刑執行人の姿

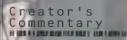
『2』に登場したクリーチャー「三角頭」は、謎を数多く残しプレーヤーの大きな反響を呼んだ。改めてその謎を整理しておこう。

三角頭は、本来サイレントヒルでの死刑執行人の扮装。3年前にこの町を訪れたジェイムスが、その姿を罪悪感と重ね合わせていたことにより、その後、ジェイムスの潜在意識が作り出した異世界の中に自罰意識の象徴として登場することになる。

◀三角頭は、ジェイムス本人だけでなく、マリアを執拗に狙い、傷つけた。

▼資料館にあった三角頭の絵画。かつて行なわれた処刑の場面が描かれている。

あいつだ……

Creator's Commentary

三角頭がマリアを何度も傷つけるのは、メアリーが死んでいるという事実を繰り返し訴え、妄想から目を覚まさせるためです。つまり、ジェイムスの深層意識は、自分の罪を思い出させようとしていたんです。

（シナリオライター／大和久氏）

ウォルター・サリバンの見た“赤い悪魔”とは？

▼三角頭のモデルとなったヴァルティエルも、人によって違う形に見えている。

▲「赤い悪魔」を見たと語るサリバン。彼には何が見えていたのだろうか？

[illegible]自殺したウォルター・サリバン。[illegible]か、本人以外知ることはできない。

Trick or Treat Special 『2』の歴史資料館の展示室には、開発スタッフの集合写真らしきものが飾られている。

XXI: THE WORLD

Another World

町の力と妄想が生み出した異世界 現実の世界に影響はあるのか?

人の心を吸収し、その潜在意識・妄想を具現化するというサイレントヒルの力。それゆえに、一言で「異世界」と言っても、実はその主体となっている意識は異なっている。これまでの作品で、いくつかの異世界が提示されてきたが、その作品ごとの違いを確認しておこう。

◀人によって、それぞれ違う世界が見えるサイレントヒルの異世界。

▶あるきっかけによって、突然異世界へと変貌してしまう場合もある。

作品によって異なる裏世界の主体

◆『SILENT HILL』

重度の火傷と不死の苦しみによってアレッサの力が暴走。彼女の苦痛が具現化し、町全体が異世界に呑み込まれてしまう。

◀ハリーは異世界で、娘を捜し求めた。

◆『SILENT HILL 2』

犯した罪から逃避するジェイムスに対し、深層意識が具現化。町の力が、ジェイムスに自罰意識と妄想が混在した異世界を見せた。

◀罪を認識することによって異世界は消えた。

◆『SILENT HILL 3』

ショッピングモールなどの異世界化はクローディアも関係している。記憶を取り戻すに従ってアレッサの影響が強くなってゆく。

◀クローディアにも特殊な力がある。

Creator's Commentary

実は開発当初、このケースもひとつのエンディングにしようと考えていました。しかし、別の解決方法を分かりやすく示すために、ゲームオーバーという形にしました。どんな神が生まれたのか。そして世界はどうなってしまったのか。謎は残りますが、ヘザーがすでにいないので、プレイヤーもその後について知ることはできません。

（シナリオライター／大和久氏）

一つ存在していた幻のエンディング

ゲームの終盤、クローディアを攻撃すると、神が誕生し、ゲームオーバーとなってしまう。しかしこれを物語のひとつの結末と解釈することも可能だ。

▲ゲームオーバーではなくひとつのエンディングとなるはずだった。

XXII: THE EYE OF NIGHT

the God

聖女の中で眠っていた存在 それは本当に神なのか？

作品の最後に登場する「神」という名のクリーチャー。しかし、その姿はあまりに禍々しく、この世界に楽園をもたらす存在には到底見えない。サイレントヒルの町が、妄想や心の奥底にある潜在意識を具現化する力を持っているとすれば、「神」も他のクリーチャーと同様、何者かの妄想の産物という解釈も可能となる。

そして、ヘザーの中で育っていた「神の種子」は、本当に姿を消したのか？　その解釈はプレーヤーに委ねられている。

▶ヘザーが吐き出した胎児も、潜在意識が顕在化したものなのかも知れない。

Creator's Commentary

本来タロットに「夜の目」というカードはありません。タロットはヘブライのアルファベットを元に作られたものですが、子音しかないヘブライ文字に、「もし母音があったら」という着想で加えました。カードは「神」を暗示しています。

（シナリオライター／大和久氏）

地上に生まれた神の姿は 呼び出した者によって変化する

[illegible]

[illegible]

Materials for solve

シリーズ各作品に登場する多くの文書。これらを読み飛ばしてしまっていては、作品に対する理解を深めることは不可能だ。さらに、作品中には普通にプレイしているだけでは気づかない隠されたメッセージも存在している。ここではシリーズ全作品に登場した重要文書や絵画・写真の全てを一挙掲載する。作品をより深く理解するための一助としてほしい。

SILENT HILL

To school
学校へ
(FINNY St.)

LEVIN通り　犬小屋
(MATHESON st.)

keys for Eclipse
(LEVIN St.)

ムーア　ラナルド　ゴードン……
どうやら　この学校の教員名簿のようだ
(Midwith Elementary School)

十時
錬金術師の実験場
老人の掌に黄金
握り隠された未来
賢者の水と引き替えに

五時
暑い風を生む光届かぬ地
静寂を破り灯される炎
目覚める飢えたけもの
時の扉を開き餌を招く

十二時
歌と音の集う場所
失われた言葉の中
眠りにつく銀の道標
定められた流れに目覚める
(Midwith Elementary School 1F)

(Midwith Elementary School 1F)

◇

WOLF

(Midwith Elementary School 2F)

レナード・ライン　潜在する怪物
(Midwith Elementary School 1F)

潜在する怪物
第三章：妄想の顕在化
また、ポルターガイストも、その一種と考えられている
極度の不安、恐怖、ストレス等のネガティブな感情が、物理作用を持つ外部的なエネルギーとして発露するのだ
睡眠中に悪夢が引き金となって起こったと思われるケースも確認されている
しかし、これらの事象は誰にでも起こり得るものではない
生来の要素が大きく関わっているが、思春期の少年少女、とりわけ少女の身の回りで起こる場合が多い
(Midwith Elementary School 2F)

それを聞いた弓矢をかついだ旅人は
「それなら私がトカゲをやっつけよう」
と言いました。
旅人はトカゲに会うといきなりやっつけようとはしないで、悪口を言い出しました
「なんだい、こんなへなちょこトカゲ、ちっとも怖くない」
それを聞いてトカゲは怒りました
「おまえも一口に呑み込んでやる」
トカゲは旅人めがけて大きな口を開けてとびかかりました
実は旅人はこれを待っていたのです。
旅人は落ち着いて弓に矢をつがえると、その口めがけてひゅうと射ました
見事、矢はトカゲの口の中へ、固いうろこのない口の中へ飛んでいき、お腹の中にぶっすりとささりました
それにやられてトカゲはどうと倒れると死んでしまいました
(Midwith Elementary School 2F)

サイレントヒルを中心にした
特定地域のみで出回っている
原料となるホワイトクロジェアは
この地方特有の植物
生産地もこの近辺？
販売者＝生産者？
(Police Station)

シールズ医師より電話
グッジ捜査官が殺された可能性はきわめて低いとのこと。自然死らしいです。
ただし、グッジ捜査官は過去の検査で、
心臓の疾患が発見されたことは
なかったとも言っていました
(Police Station)

アレッサ

(Alchemilla Hospital B2F)

許可無き立ち入りを禁ず
(Water Supply facilities)

ノーマン開業祝い

(Indian Runner)

パン　3斤
ミルク　3パック
卵　2ケース
毎朝8時までに裏口へ届けること
裏口のナンバーは0886
ノーマン・ヤング
(Indian Runner)

[日記]
8月20日
あいつがやってきた。
あの女から預かっているものを渡す。
9月12日
あいつがノーマンのところへも
現れたらしい。
あんな奴らとはこれ以上
関わり合いになりたくないのだが……
あいつには以前にはなかった
得体の知れない恐ろしさを感じる。
いっそのことこの町を出ようかとも
考えたが、それこそどんな目にあうか
考えただけでも恐ろしい。
(Indian Runner)

[新聞記事]
捜査難航
麻薬“PTV” の売人特定できず。
相次ぐ怪死事件。
麻薬売買の取締り強化を掲げた市長に続き、
麻薬捜査官が原因不明の心臓発作で死亡。
(Motel "Hearbey Inn")

隠れ
泥棒
死ね
(Unknown B1F)

石板
The Grim Reader's list
35 Lydia Findly
60 Trever F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
38 Edward C Briggs
(Unknown 1F)

石版2
石板に刻まれた名前
それは冥府に帰りし者の目録
さあ、その列を並べろ
若さを尊び老いをあざけり列を作れ
その時、道が開かれる
行く手に待つは[illegible]、死の宴！
(Unknown 1F (OFIEL))

「リサの日記」
先生にあの患者の担当から
外してもらえるように頼んだ。

どう考えてもおかしい。

まだ生きている。
なのに傷は治らない。

先生に辞める意志を伝えた。
もう、あの病院で働くつもりはない。

部屋に数え切れないほどの虫がいる。

窓や扉を閉めても入ってくる。

震えるあたしをあざ笑っている。

病院へ……

気持ちが悪い。
吐き気がする。
だけど、もう何も出てこない。
胃液すら吐きつくした。

バスルームの蛇口から
血と膿が流れ出してくる。
止めようとしても止まらない。

薬が、欲しい。

だれか、たすけて……
(Unknown 1F)

光輝く未来

(Unknown 3F)

闇を開く光

(Unknown 3F)

[ホワイトクロジェア]
河岸／湖岸に生える多年草。
高さは30～40cm。
長楕円状の葉を持ち、白い花を咲かせる。
種に幻覚作用のある成分が含まれている。
古来、その幻覚作用を利用して、宗教儀式
に使われていたという記録も残っている。
(Unknown 3F)

「7年前の記事」
捜査難航
麻薬“PTV”の売人特定できず。
相次ぐ怪死事件。
麻薬売買の取締り強化を掲げた市長に続き、
麻薬捜査官が原因不明の心臓発作で死亡。
繁華街で不審火。
6棟が全焼。
逃げ遅れたアレッサ・ギレスピー(7歳)の
焼死体が発見された。
出火の原因を調査中。
調査の結果、出火場所は
ギレスピー宅の地下室と限定された。
出火原因は老朽化したボイラーの
故障ではないかと推測される。
(Unknown 3F)

……どうして？
異常な高熱状態がずっと続いているわ……
目も覚まさない……点滴を受け……
かすかに息をしているだけ
皮膚のほとんどが焼けただれているの
よ！
包帯を何度替えても
すぐに血と膿でドロドロになるのよ！
どうして……
どうしてあの子は生きているの？
あたし……もう耐えられない……
……誰にも話さないわ
……約束する
だから……もう許して
(Unknown 1F)

汝が手中にあり
その身を護りし
五つのまじない
ここに捧げよ
(Unknown 1F)

SILENT HILL2

「メアリーからの手紙」
あいまいな眠りの中で
夢見るのはあの町
サイレントヒル
いつかまた 二人で行こうと
約束しておきながら
私のせいでかなわなかった
私は 一人でそこにいる
あの思い出の場所で
あなたを待っている
(Observation Deck)

■

[illegible]
[illegible]
この碑を中心とした、[illegible]ートル
四方は、沼が埋[illegible]てられて[illegible]
土地である。
この沼は別名、血染め沼[illegible]われ、
その由来は[illegible]たちが、死[illegible]
[illegible]
[illegible]の沼に捨てたことによる。
そういっ[illegible]せいか、この沼には
[illegible]
(Lindsey St.)

■

死体の傍らにあったメモ1
私が知ったこと、思ったことをここに書いておく。それが少しでもあなたの助けになればと思う。
あなたがこれを読んでいるということは、たぶん私はもういないのだろうけれど。
(Neely St.)

■

死体の傍らにあったメモ2
私はあの悪魔たちを見た。確かにそこにいた。しかし友人は何も見ていないと言う。
それが真実ならば、私が見たものは幻だったのか？
ただ、言えるのは、あの人を食らう悪魔たちが実在していても、私の頭がおかしくなり幻覚を生み出してしまったのでも……どちらにしろ私は救われない。
(Neely St.)

■

死体の傍らにあったメモ3
彼らは灯りに寄ってくる習性を持っているようだ。いや光の中に見える人という餌になのだろう
そして音に対しても反応を示す。
もしただ生き延びたいのならば暗闇の中で、じっとしているのが正しいのかもしれない。
それで助かる保証はないけれど。
(Neely St.)

■

死体の傍らにあったメモ4
もし戦うことがあるならば、第一に落ち着[illegible]ことだ。恐怖に駆られて、銃を乱射するの[illegible]むしろ危険である。
よく狙い、そして引きつけること。そしてと[illegible]めを忘れてはいけない。
あの化け物たちも、たいてい倒せないこ[illegible]はない。人ほど、もろくないにしても。
([illegible]eely St.)

■

死体の傍らにあったメモ5
逃げろ
([illegible]eely St.)

■

死体の傍らにあったメモ6
逃げろ！ 逃げろ！ 逃げろ！
逃げろ！ 逃げろ！ 逃げろ！
逃げろ！ 逃げろ！ 逃げろ！
([illegible]eely St.)

■

[illegible]ー・ニーリィーズで待つ
([illegible]aul St.)

■

[illegible]
ここに穴があった
今はもうない
(Bar Neely's)

■

宵闇に目覚めし扉
悪夢の中に開かれる
(Katz St.)

■

「明日への道」
健康への第一歩は、病気にならないことです。当たり前のことと思われるかもしれませんが、これが大事なのです。
病気になってから治すよりも、ならないように予防をします。
そして前向きで明るい生き方をすることです。心の健康は身体の健康にも結びつくのです。つまらないことを悩んだり、
過ぎ去ったことにいつまでもこだわったり。そういったことをやめるのです。小難しい本なんか読んで頭を疲れさせるようなことばかりやってないで、たまには外に出て軽く身体を動かしてください。
(Wood Side Apt.#205)

■

「幸福な二人になるために」
本当にあなたは彼女を愛していますか？健やかなる時も病める時も。
愛しているのならば、後は行動あるのみです。結末はあなたの努力次第です。
何があっても諦めないで、もう一度、もう一度と挑戦してください。勿論、なかなかうまくいかないからといって、他の女性には浮気したりしないこと。
そして何かあったときは、彼女をその身をもって守ってください。自分の影に隠れるような男を歓迎するような女性は、そうそういませんからね。
これで後は運さえあれば、きっと幸福な結末を迎えることができるでしょう。
(Wood Side Apt.#205)

■

「死という結論」
生きるのに絶望したとき、人はそれを選ぶしかない。 私もまた、それを選んだ。
あの過去はそれ以外の選択肢を私に投げかけてくれなかったから。
それを選んでから、それを行うということだけが、私の命をつなぎとめていた。
時折、昔のことに思い出して泣く以外、どこで、どうやって、どんなタイミングでそれをするか、それだけを考えていた。
自分の身に危険が及ぶようなことも、どうせ死ぬのだから、これでもいいかと思った。むしろ自分から危ないこともやった。
人付き合いが悪くなり、かつて友人だった者とも疎遠になったが、それも気にならなかった。
(Wood Side Apt.#205)

■

[illegible]
サイレントヒルで2月に起きたビリー／ミリアム・ロケイン兄妹殺害事件の犯人として、今月18日に逮捕されていたウォルター・サリバンが、22日の深夜に拘置所独房内で自殺したことを警察は発表した。
発表によると、ウォルター・サリバンは食事についてくるスプーンを、自分の首(前面左、頸動脈付近)に突き刺した。スプーンは首に約5センチほどめり込み、その傷からの出血により、看守によって発見されたときには既に死亡していた。
ウォルター・サリバンの住んでいたプレザントリバーの同級生は、「子供を殺すような人間には見えなかった。学校では穏やかで、それに親切な人間だった。ただ、あいつが逮捕される少し前に会ったときに、妙なことを口走っていたのは覚えている。『あいつは俺を殺そうとしている。裁こうとしている。赤い悪魔だ、怪物だ。許してくれ。やったのは俺だけど、俺じゃないんだ』……確かに、少しおかしかったのかもしれない」と語った。
(Wood Side Apt.)

■

[illegible] EASY

[illegible] NORMAL,HARD

3でないスコットは15でおやすみ
(Wood Side Apt.#208)

■

時計のメッセージ
昔を語る傷痕は
動きを止める釘を抜く
(Wood Side Apt.#208)

■

観光案内パンフレット
サイレントヒルへようこそ！
　湖をのぞむ静かなリゾートタウン、サイレントヒル。皆様のこの町への来訪を歓迎します。騒がしく忙しい日々は忘れて、ゆっくりと休暇をお楽しみください。
　落ち着きある素朴な町並み。
　自然あふれる山々の景観。
　そして早朝、昼間、夕暮れと時間の変化と共に、幾つもの美しさを見せる湖。
　サイレントヒルは、きっと皆様に深い感動と、安らぎを与えることでしょう。
　この町での滞在が楽しく充実したものになることを、最高に思い出深いものになることを願っております。
編集者：ロジャー・ウィドマーク
(Wood Side Apt.#104)

■

「ティムへ」
ティムへ
[illegible]
(Blue Creek Apt.#209)

■

描かれた写真

(Blue Creek Apt.#109)

■

「みぎはし　いちばん　おねえさん」(EASY)
「みぎはし　いちばん　おねえさん
みぎはし　いちばん　おねえさん
ひだりの　はじっこ　おじいさん
まんまんなかで　にょろにょろり
あなころ　ふたつは　あまるけど
まあよし　それよし
はい　おしまい

「五つの穴に三貨幣」(NORMAL)
五つの穴に　三貨幣
手かせ足かせ　囚われの
その身の左　白き髪
並び立ち仰つ　人の子よ
肉の裏髪　撫せゆくは
見えざる風の　優しき手
虚空と呼ばれし　その者は
形無き翼羽で　円を埋め
誰より遠く　風を避く
老いた男の　傍らに
長きものは　止まらず
止まりたるは　最果ての
遥か夜明けの　ほど近き
手なき足なき　誘惑者

「始まりの一つは彼のものの」(HARD)
始まりの一つは彼のものの席である
彼のものを例える言葉はない
側に従うのは下僕であり、崇めるものである
地を流れるものは隠れるものの隣にある
地を流れるものは誘うものである
誘うものはまず女のみに寄る
人々は見えるもの全てを見、そして語り合う
言葉は口より発することを知らぬ者はない
あるがなく、なくてあるもの、
それは彼のものである
なくてあり、あるがなきもの、
それは隠れるものである
[illegible]

■

石像
パトリック・チェスター、
エドワードの息子
人々のため、自由のため
そして明日のために戦い
死んでいった英雄
その志は今も残る
(Rosewater Park)

■

[illegible]
病に倒れ湖に眠る
67人の慰霊のために
(Rosewater Park)

■

石像
■■■■■徒の迫害に負けず
ジェニフ＼■■・キャロルは
誇り高く生きた
私たちはそれを忘れない
(Rosewater Park)

■

失われた記憶
　その名前は、この土地を奪われ、そして追われた彼らの伝承に由来する。
　「静かなる精霊眠る場所」、ここでいう精霊とは自然世界における構成要素であり、同時に死者であり、崇めるべき存在だという。
　そしてこの伝承は、そう呼ばれるこの土地が、神聖な祭祀のための場であったと語る。
　しかし最初に彼らからこの土地を奪い、移住したのは、今この町に住んでいる人々の祖先ではない。それより前にも、移住者たちはいた。
　その時は、この町は別の名前であった。だが、それが何という名前なのかは、記録はなく、知る者もいない。
　わかっているのは、その名前があったということ、そしてこの町が何らかの原因により、一度は放棄されたということだけである。
(Texxon Gas)

■

患者の記録
ジャック・デーヴィス
　過去に3度の自殺未遂を起こしている。その理由は不明。
　性格は穏やかで、医者や看護婦の指示に従う模範的な患者であるが、突発的に自殺を行う可能性があるので、監視は必要。

ジョセフ・パーキン
　発病の要因は、娘を自分が原因で死なせてしまったことによるものと思われる。
　現実逃避、偏執的行動などの症状が見られる。
　普段は穏やかだが、感情が高ぶると狂暴になる傾向がある。

[illegible]
必要
(Brookhaven Hospital 1F)

■

医者の手記
　この病の要因は全ての人の中に存在し得るものであり、そして何らかのきっかけがあれば、例えば彼のように向こう側へ行ってしまうことも容易にありえる。
　“向こう側”という言い方は正しくないかもしれない。
　その間に壁はない。ちょうど現実と非現実の境目が曖昧であるように。近くかもしれず、遠くかもしれない場所だ。
　これは病気ではないという人もいる。それを私は肯定することはない。
　私は医者であって、哲学者ではなく、そして心理学者でもないのだから。
　しかし、私は時には疑問を抱かざるにはいられない。
　確かに彼の想像は、我々にとっては虚構である。だが、彼にとってはそれが現実に他ならない。そして彼はそこで幸せなのだ。
　それなのに、我々は我々の現実に、彼にとっては苦痛でしかないこの世界に、引き戻すための治療をしなくてはいけないのだろうか？

(さらに何か手で書いてある)
ジョセフから鍵を預かった。
おそらくあの箱の鍵だろう。
(Brookhaven Hospital 1F)

■

冷蔵庫のメモ
食品専用、薬を入れるな!
(Brookhaven Hospital 1F)

■

診察室のファイル
人格否定問診による実験記録
(Brookhaven Hospital 1F)

■

カーボン紙のタイプ跡(EASY)
はこのばんごおしっているぞおおれは
××××これであいつのはおこはやく
にたたたないあんなボタンのかぎをお
れはこはくないこれでももうおれは誰
もこの俺はだれものこのの誰もおれは

カーボン紙のタイプ跡(NORMAL,HARD)
おおおおれはしいっているひみつを困らせ
てやるるふとおにそくばくされているこの
じまのしぇるたーはもうこれでやくにたた
ないやつは手先なんだもうおれのメイレイ
をきかなかかなくてはいけないそうこれで
あのはこはやくにたなない忘れてはいけな
い××××これで良いあいつはさいていだ
これでおれもかいほうされるおききっとい
つだってしたがわなくてはいいけないおれ
はてんさいだもう誰もおれを誰もこのおれ
をこのおれを誰もこの誰もこの誰も
(Brookhaven Hospital 2F)

■

ホワイトボードの落書き (HARD)
　今回の暗証番号は『T』だ。
　前回は『X』だったし、その前は『Z』だった。
　だけど来月はどうするつもりだろう?
　1桁で表現できるのはそれぐらいしかないけど
　だいたいこんな頻繁に、病室棟へ行く扉の番号を変える必要があるんだろうか?
(Brookhaven Hospital 1F)

■

屋上に落ちていた日記
5月9日
　今日は雨。
　ぼーっとした頭でぼーっとしている。
　何もない日々は平穏だけど、退屈だ。
　私は何も変わっていないから、外にも行けない。

5月10日
　雨が降り続いている。
　先生と、少し話をした。
　悲しむ人がいなければ、私を助けなかったのか?
　私が弱いのは事実だ。
　誰もが強く生きていけるわけじゃない。

5月11日
　雨。
　今日の薬は少し苦かった。
　これで治ったら、薬漬けの私は本当の私なんだろうか。

5月12日
　今日は雨。
　全く迷惑をかけないというのも難しいだろう。
　だけど、今のままでも、やっぱり同じことだ。
　逃げるのは本当に、悪いことだろうか?
　否定する人はいる。だけど、私の気持ちは私にしかわからない。
　勝手かもしれないが、私はそれで幸せだ。
　このままは苦しい。
　苦しい、だから
5月13日
　今日は晴れ。
　退院することになった。
　私は
(Brookhaven Hospital RF)

■

ぐるぐるのばんごう
ぐるぐるのばんごう
わすれれしまう
だからここにかいとく
ぼくのかくされた
もひとつのなまえだ
(Brookhaven Hospital 3F)

■

[illegible]のメモ
ジョセフが落ち着いているようだったら
牢から出しても良い
(Brookhaven Hospital 3F)

■

「るーいぜ」
るーいぜ
まもらねばなるない
これはぼくのしめいだらか
(Brookhaven Hospital 3F)

■

"地下の地下に"
地下の地下に閉じ込められました
とても狭くとても暗くとても怖かったです
大切な指輪を落としてしまいました
でももうあそこには入りたくないです
(Brookhaven Hospital 2F)

■

「あの人は天し」
あの人は天し誰もしならい俺だけ
わかてるとびらの人ほそいいいと
のハシおあいつらはわたなない
でおちるツミおもいからおちるみ
にくく太ったみずし体のよな人の
あああくの人を食べてるあの人お
れをおれをすくてくれるすくてす
くてくれるすくてくれるくくてく
(Brookhaven Hospital 3F)

■

「いんちょうせせいの」
いんちょうせせいのしりょかんのかぎ
あそびにいったときにかくした
いのるおんなのひとのうしろにこそりと
ひろったけれどぬすでいない
わるものあつかいしたむくいだ
(Brookhaven Hospital 3F)

■

"トリック・オア・トリート"
紳士淑女の皆様
お待たせしました
"トリック・オア・トリート"の
時間です
クイズに見事　正解して
賞品を手に入れるか?
それとも間違えて
罰を受けるのか?
それは解答者の知力次第
今日の幸福で不幸な
挑戦者はジェイムス!
ジェイムス・サンダーランドです
心の準備はよろしいですか?
では　早速ですが第1問
メリーゴーランド
お化け屋敷
ジェットコースター
観覧車に　コーヒーカップ
子供も大人も大喜び
楽しい楽しい遊園地が
この町にあります
さて問題
この遊園地の名前は何でしょう?
1番　ファンタジー・ランド
2番　サイレントヒル・アミューズメントパーク
3番　レイクサイド・アミューズメントパーク
休まず続けて第2問
この町で陰惨な殺人事件が
起きました
路上で遊んでいた幼い兄妹が
斧でバラバラに
裂ける皮膚　砕ける骨
飛び散る血　そして流される涙
かわいそうなことです……
罪深き者に復讐を!
死の制裁を!
さて　この兄妹を殺した犯人は
いったい誰でしょう?
1番　ウォルター・サリバン
2番　スコット・フェアバンクス
3番　エリック・ゲイン
そして最後の第3問
湖の南側に位置する寂れた
住宅地　サウス・ヴェイル地区
ここから　リゾート街の中心で
ある　湖の北西岸にある
ペイルヴィル地区に行くための
道は一本しかありません
一本だけ
他には全くなし
それでは　問題です
この道の名前は?
1番　バックマン・ロード

■

“手紙とスパナがある”
深淵に見つめられることを怖れる者には
深淵を覗き込むことはできない
真実は進むことでしか得られない
地図に従え
手紙とスパナがある
(Brookhaven Hospital 1F)

■

“資料館の鍵は公園だ”
あるいはれは愚か者である
真実はたいてい人を裏切る
資料館にその深淵の一つはある
資料館の鍵は公園だ
祈る聖女の像の足元
土の中の、そして箱の中にある
開けるにはスパナが必要だ
私の患者がそこに埋めた
知っておきながら放っておいた
手元に置いておくのは
不安だったからだ
私は真実よりも平穏を求めた
私もあれを見たのだ
私は逃げ、そして資料館も封印した
町の住民も今は誰も立ち寄ろうとしない
それでも止まることを望まないならば
ジェイムス
貴方に神の加護があるように祈ろう
(Lindsev St)

■

[店の壁に書かれた文字]
本当に　メアリーに
会いたい　ならば　死ねばいい
ジェイムス　あなたが行くのは
メアリーとは　別の場所
かもしれない　けれど
(Bar Neely's)

■

[水辺の風景]
アレン・スミス(生没年不明)
この近辺の昔の風景である。
描かれた内容から1820年頃の制作と推測される
この頃は今に比べて人が少なく、建物も数えるほどしかない
(Silent Hill Historical Society 1F)

■

三角頭の絵

「霧の日、裁きの跡」
(Silent Hill Historical Society 1F)

■

ウィルツ炭鉱
(Silent Hill Historical Society 1F)

■

?

(Silent Hill Historical Society 1F)

■

深い穴の写真
(Silent Hill Historical Society 1F)

■

ブルックヘイヴン病院(1880年)
この病院の歴史は古く　入植時に
起こった伝染病の流行に対応するため
建設されたのがその始まりである
始めはたいした設備も無い粗末な
小屋だったが次第に大きくなり今に至る
(Silent Hill Historical Society 1F)

■

[illegible]
1820年9月11日
受刑者番号:C-221
(Silent Hill Historical Society)

■

トルーカ[illegible]
南北戦争時代に建築された収容所
後のトルーカ刑務所である

串刺しにされる受刑者
刑務所で行われる処刑風景である
刺殺か絞殺か　その選択は
囚人たちに許される最後の自由となる

[illegible]
(Silent Hill Historical Society)

■

[illegible]
「汝の迷いのままに、それは煉獄につながる」
(Silent Hill Historical Society)

■

処刑台に書かれた文字
人よ、血を
三つの罪の、清算を
(Toluca Prizon)

■

独房に置いてあった絵、1

もえるひと

独房に置いてあった絵、2

436にんのかんきゃくがいる
えんそうかい

独房に置いてあった絵、3

そらとぶおんな
(Toluca Prizon)

■

散らばっている本
「深淵の黒魔術」
「屍者蘇生の種子」
「アグリッパの系譜」
「鉄輪偽写本」
「悪魔契約と生贄に関する考察」
「霊媒真書」
「魔女達の晩餐」
「慈悲と恩恵の堕天使」
(Toluca Prizon)

■

湖の伝承

サイレントヒルの中央に位置し、町の主要な観光資源ともなっているトルーカ湖

この美しく澄んだ湖は、その裏にもう一つの顔を持っている。

それはどこにでもあるような他愛もない怪談や昔話、古い町にはありがちな伝承の類に見えるかもしれない。

しかし、そのもう一つの顔の重要で、そして問題なのは、それらが全て事実に基づいているということである。

1918年11月、霧の立ち込める中、湖に出た観光船リトル・バロネス号は帰着時間になっても戻ってくることはなかった。

『何らかの原因で、沈没したと考えるのが妥当だろう』と当時の新聞記者は書き残している。警察の必死の捜索にも関わらず船の破片の一つも見つかっていないため、それが事実かどうかはわかっていない。そして乗員、乗客合わせて14名もまた、生存者どころか、その死体すら発見されていない。

もっと異常な事件が1939年に起きている。

(何ページか破かれていて間が抜けている)

この湖には多くの死者が眠っている。湖を渡る船に湖面から伸びる無数の手は、あるいは彼らが仲間を求めているのかもしれない。

(Toluca Prizon)

■

刑務所員の日誌

囚人たちは反省というものを知らない。自分を悪人と思っていないのだ。どんなに教養のない悪人ですらあらゆる言葉で自分を正当化する。

そして彼らは、くだらない些末な夢を持って生きている。このような暗闇の中でさえ、死刑囚ですら例外ではない。

人間というのは本当にどんな場所でも、自分がどんなに醜い存在であっても、変わらないものだ。

(Toluca Prizon)

■

血塗れた新聞

■■■■■、あ■の部分に■って倒れている男性の死体を発見した。

■害者はトーマス・オラ■■■(■■9才、木材伐採業)。

首前面、及び、左上半身に計4つの、鋭利な刃物による刺し傷■■り、これらが死亡の原因と思われる。死■推定時刻は午後11時■ら午前0時半。

部屋の中には争った形跡があり、死亡時に使われた凶器も発見されていないことから、警察はこ■を殺人事件と断定、
捜査を開始した。

部屋の中にあった金銭は手をつけられておらず、ま■■マスさんは飲酒中の暴行や麻薬の所持及び使用などによる前科が数件あ[illegible]

(Labyrinth Hallway)

■

■

墓碑

ウォルター・サリバン

墓碑が刻まれている
一瓶のエールを盗んだ
名も知られぬ罪人
処刑の果てにここに眠る

"売国奴" ミリアム・K

エディー・ドンブラウスキー

アンジェラ・オラスコ

ジェイムス・サンダーランド
(Labyrinth Hallway)

■

地図に書かれたメッセージ

あなたを待っている
(LakeView Hotel)

■

ローラへの手紙

レイチェルに託したこの手紙を
あなたが手にする時には
私はもうこの病院にはいない
とても遠く　静かな場所に
行ってしまったから
別れも言わずいなくなってしまって
ごめんなさい
私はもう帰ってこれないけれど
ローラ　元気でいて
あまりシスターを困らせないように
それとあなたはジェイムスを
嫌っていて会おうとしなかったけど
ぶっきらぼうで　あまり笑わない
ちょっと短気な人だけど
本当はとても優しいから
何かあったらジェイムスを頼りなさい
ローラ　娘のように愛していた
もし　病気が治るものならば

本当の娘にしたいと思っていた
ローラの8才の誕生日に
メアリー
(LakeView Hotel)

■

受付のメモ
ジェイムス・サンダーランド様
　お忘れ物のビデオテープは、1階事務室にてお預かりしております。
(LakeView Hotel 1F)

■

ストーブのメッセージ
"俺はジョニー、熱い男だ"
(LakeView Hotel 1F)

■

「赤の祭記」
語れ。
我は真紅のものである。
嘘と霧は、彼らではなく、また我である。
汝らは我が一人であることを知っている。
そう、一人は我である。
おお、信じる者よ。
四百の僕、七千の獣と共に
言葉を聞き、そして語れ。
太陽の下にあっても、
それは忘れてはならない。
無限の盲目と降り注がれる矢、
それは我の復讐である。
枯れ行く花の輝きと否定される死者、
それは我の祝福である。
汝らは我と我の司る全てを
沈黙のうちに称えよ。
赤き心臓の四方へ放つ誇り高き香りよ。
白き酒を満たす杯、全てはそれに始まる。
(LakeView Hotel 2F)

SILENT HILL 2 ～ Born From A Wish

SILENT HILL 2 ～ Born From A Wish

白い方板
白き息吹を得た、
その時にこれを捧げよう
霧をまとう意思よ、
私たちに祝福を
(Baldwin House 2F)

■

黒い方板
黒き祭具を得た、
その時にこれを捧げよう
死を否定する者よ、
私たちに祝福を
(Baldwin House 2F)

■

赤い方板
赤き言葉を得た、
その時にこれを捧げよう
深く眠る神よ、
私たちに祝福を
(Baldwin House 2F)

■

室内庭園の石碑
残されたのは希望ではなく絶望
そして、枯れることを知らない涙
そして、意味をなくした明日という時間
だけど私は諦めはしない
一つ、おまえの笑顔に近づくたびに
一つ、祝福の祈りをささげ
その日を待とう

方板が全てを覆い隠し
悲しみの全てを覆い隠し
思い出が現実に帰るまで
私はそれまで、ため息を呑みこむ
方板が全てを覆い隠し
悲しみの全てを覆い隠し
思い出が現実に帰るまで
私はそれまで、ため息を呑みこむ
(Baldwin House 2F)

■

バースデーカード
大好きなパパへ
誕生日おめでとう
　　エイミー・ボールドウィンより
(Baldwin House 3F)

■

植物事典：アカシア
　マメ科ネムノキ亜科アカシア属常緑高木の総称。
　黄や白の小花が球形に集まり房になって咲く。ミモザ、ゴムの木、もこの種。
　様々な宗教で象徴的な意味合いを持ち、例えばキリスト教では不死や道徳的生活、エジプトでは再生や無垢をあらわす。
　古代バビロニアでも女神イシュタルの木とされ、生命の象徴であった。
　ユダヤ教でも聖木とされ、かの十戒をおさめた聖櫃(アーク)はこのアカシア材で作られている。また同時に、死者への哀悼、葬式の意もある。
(Baldwin House 2F)

■

「失われた記憶」
　根強く期待 ― それは信仰と言い換えても良い ― されているのは、『死者の復活』という奇跡である。
光落ちた丘の上で獣は歌う
その言葉は血に、
その滴は霧に、
その器は夜に
かくして墓は、ただの野に変わり
すべての民は再会の怖れと喜びにふける
スチェルパパの救いの下に
私は迷わず
　古い伝承の中にもそれは語られる。
　元々、この宗教では必ずしも死は終わりではなく、死者は過去の存在ではない。死は人を精霊あるいは自然へと帰す過程でしかない。それも可逆な変化である。
　ページの端に何かが書き込まれている。
血→赤、霧→白、夜→黒
(Baldwin House 1F)

■

落書き
お化け屋敷につき立ち入り禁止
(Baldwin House)

SILENT HILL 3

SILENT HILL 3

「パン屋・チラシ」
ふわふわさくさくの焼きたてパンを
あなたの家の食卓に
割引セール実施中!
ヘレン・ベーカリー
(Central Square 2F)

●

「パン屋・チラシ(火炎放射器獲得後)」
ふわふわさくさくの焼きたて死体を
あなたの家の食卓に
割引セール実施中!
ヘレン・ベーカリー
(Central Square 2F)

●

「シェイクスピアの謎かけ」(NORMAL)
正しいは間違い、間違いは正しい

「シェイクスピアの謎かけ」(HARD)
ここにあるのは悲劇だ
汝の名は役者か観客か
いずれにしても結末は変えられぬ
どいつもこいつも死に往くのみだ
一番目の言葉は左手にあった
それは偽りの狂気だ、狂気に踊る男だ
聞けぬ言葉を聞き、愛する者を墓場へ

死を偽り演じた者も同じに

「電気を消す」
注意!
部屋を出るときには
必ず電灯を消すこと
消し忘れが目立ちます
(Central Square 1F)

「月の扉」
三百の夜と昼を重ね巡る
扉の先には苦痛の声が聞こえる
そして辿り着く場所は現実である
それは決して幸福の始まりではない
(Central Square 3F)

「券売機の上の新聞」
ヘーゼルストリート駅で人身事故
4日深夜11時ごろ、ヘーゼルストリート駅で列車を待っていた男性がホームより線路上に転落し、進入してきたセントレナータカレッジ駅行の電車にはねられ、即死した。
警察は事故と自殺の両面での調査を進めているが、目撃者の証言によると酔っていた様子もなく、自分からホームへ飛び込んだように見えたとのことで、自殺の可能性が高いと見ている。
なお、男性の身元は未だ不明である。
年齢40才前後、身長約180センチ、黒いジャケットを着用していた。
(Subway station Hazel Street)

「オカルト雑誌」
自殺や事故死によって急死した人の霊魂は、その自分の死を認識できず、その場にとどまって地縛霊になることがある。
地縛霊は人としての意識や記憶を失い、死んだときの痛みや悲しみだけを幾度も幾度も追体験する。
そして時には、その苦しみのあまり人に救いを求め、あるいはその生を妬み憎しみ、同じ苦しみを味あわせようと、生きている人間を引きずり込む。
『自殺の名所』『事故多発地域』と呼ばれるような場所も、これが原因になっていることが多い。
貴方もそういった事件があった場所に近づくときは、気をつけた方が良い。特に、その事件が起きた日や時間には。貴方もそれになりたいのでなければ……。
(Subway station Hazel Street)

「[illegible]」
水の中に怪物がいる
奴に仲間が二人も殺された
下水道にはワニが住んでいるって
冗談を言おうってんじゃない
真面目な話だ
でも誰も信じてくれない
二人は酔って足を滑らせた?
俺たちはそこまでバカじゃない
確かに怪物なんてふざけてるとは思う
他の何かなんだろうと思う
だけど何かいるのだけは確かだ
俺はこれから奴を倒しにいく
このノートがそのまま残っていたら
これが俺の遺書だと思って欲しい
復讐だなんてくだらない
これを読んだ奴は思うかもしれない
でもホセもハイメも俺の大事な
友達だったんだ
ただどうやって倒すかが問題だ
水の中にいるせいで拳銃はきかない
得意のナイフを振っても届きゃしない
手榴弾でも手に入れば助かるんだが……
(Sewer)

「[illegible]－3階」
3階の天井が壊れたため
危険なので入室を禁止します
(Construction site)

「[illegible]－4階」
4階の床が壊れたため
危険なので入室を禁止します
(Construction site)

ハリーの言葉
侵蝕されているんだ
もう一つの世界に
誰かが妄想した悪夢が
形を成したような世界に……
(Hilltop Center 2F)

「落ちていた写真」
聖女を確認
殺すか?
(Hilltop Center 2F)

「理科の教科書」
二酸化マンガンに、うすい過酸化水素水をそそぐと酸素を発生させることができる。
酸素はそれ自体が燃えることはないが、他の物が燃えるのを助ける性質を持つ。
二酸化マンガンと過酸化水素水の代わりに、すりおろした野菜やレバーに消毒液のオキシドールをかけても同じことが起きる。
(Hilltop Center 2F)

「[illegible]」
炎は全てを浄化する
その跡に、人は楽園へと
至る道を見出すだろう
(Hilltop Center 5F)

「[illegible]」
(Hilltop Center 5F)

「人の命は富へと変わる」
人の命は富へと変わる
かつては一袋の銀貨に
今は本の中の数字に
されど命に價値は存在しない
それを人は知っているだろうか?
(Hilltop Center 4F)

童話『[illegible]』
むかしむかし、ある町の門に怪物が
住みつきました。
とてもこわく、とても悪い怪物です。
人をつかまえては、むしゃむしゃと
食べてしまうのです。
町に住んでいる人は怪物がこわくて、
だれも町の門には近づけません。
町の外に出られなくて、とてもこま
りました。
それを聞いた王さまは、きしたちに
命令を出しました。
きしたちは、はりきって怪物をたおしに
行きました。
「えいっ、やあっ」
ところがたいへん、怪物はけんで
きっても、やりでついても死にません。
そしてきしたちは馬ごと、怪物にぱく
ぱくと食べられてしまいました。
王さまはとても困りました。
こまってこまって、うーん、と
うなり声をあげるけれど
どうしたらいいかわかりません。
そこへ神さまに仕える巫女さまが
やってきました。
とてもやさしく、とても良い人です。
王さまは巫女さまに怪物を倒して

くれるよう、たのみました。
(Hilltop Center 1F)

童話、続き
巫女さまは王さまの願いを聞いて
町の門へとむかいます。
やさしい巫女さまは何とか怪物を
死なせたくなかったので説得して
みようと思いました。
「うるさい、だまれ。食ってしまうぞ」
だけど怪物は巫女さまの話を
聞こうとはしません。
それでも巫女さまは怪物に話しかける
のをやめません。
「人を食べるのはいけないことです」
それを聞いた怪物は怒って、巫女さまに
おそいかかり、なんと、巫女さまを
殺してしまいました。
(Hilltop Center 4F)

童話、終わり
王さまも町の人もやさしい巫女さまの
死んだことになみだをながしました。
あんまりみんなが泣くのを、かわいそうに
思った神さまは巫女さまを奇跡の力で
助けました。
朝起きるように、巫女さまは目を
さましたのです。
巫女さまはもう一度、怪物のところへ
行きました。
「ばかな奴だ、また死にたいのか」
「いいえ、死ぬのはあなたです」
巫女さまは今度は怪物を殺すために
やってきたのです。
やさしいやさしい巫女さまにとって、
それはかなしいことです。
でも仕方ありません。
「けんもやりもやくたたずだ。
　ゆみやもてっぽうもはねかえすぞ」
おれは殺されないぞと、怪物は
わらいます。でも巫女さまはけんも
ゆみやも使いません。
ただ一言、じゅもんをとなえました。
「トゥ・フィ・エゴ・エリス」
すると何ということでしょう。
怪物は大きな、くるしそうなひめいを
あげると死んで、消えてしまいました。
おかげで町の人たちは、また門を使える
ようになりました。
だれもが、その巫女さまにたいそう
かんしゃしたということです。
めでたしめでたし。
(Hilltop Center 1F)

「ポスターのセリフ」
「必ず朝は来る　陳腐だけど　それは真実だ」
「いつまでも夜だと感じるのは　あんたが目をつぶったままだからさ」
(Daisy Villa Apt. #102)

「父親の手記」
こんなものが役に立たないことを願っている。たぶん、おまえにとって知らないままでいる方が、幸せなはずだから。
何より、おまえが私のもとから去ってしまうかもしれないことが怖いから。
だが、時には真実は必要だ。
だから、これを記しておこう。死と忘却の中に失われてしまう前に。
過去に何があったのか。
それはおまえが"誰"なのかという話でもある。
全ての始まりは24年前にさかのぼる。私と妻は旅行の帰り、ハイウェイで赤ん坊を拾った。子供のいなかった私たちは、神の巡り合わせに感謝して、あの子を……つまりその女の子を引き取ることにした。
それから3年経ち妻は亡くなり、さらに4年後、つまり17年前、私はサイレントヒルを訪れた。
あの子の願いを聞いて、あの子と共に。あの子が、なぜ、それを願ったのかは知らないまま。
その町であの子はいなくなった。どこかへと行ってしまったわけではない。死んだわけでもない。
「本来の自分に返った」
ダリア・ギレスピーはそう言っていた。
本来の自分……それは、母親の手により、神への生贄として炎に焼かれた少女……アレッサ・ギレスピーのことだ。
炎の中で彼女は、その魂の半分を逃がした。そしてそれは赤ん坊に宿り……それが、あの子だったらしい。
7年の時を経てサイレントヒルへ帰ってきた半身であるあの子と、アレッサは再び一つになり、そして力を取り戻した彼女が願ったのは神を殺すことだった。
儀式によって呼び出され、生贄である彼女の胎内に巣食い蝕む神の胎児を。
たとえその結果、アレッサ自身の存在が失われようとも彼女はそれを望んだのだ。
ただ、それはかなわなかった。あの子を取り返すことを望んだ、私の邪魔のせいで。
それでも私の手には、あの子は返って来はしなかった。
私は結果としてダリアがやろうとした、アレッサの中から神を生み出す儀式の手助けをしてしまっただけだ。
ただそこで生まれ出でた神もまた、産声をあげただけで死んでいった。
その中にあったあの子の、そしてたぶんアレッサの意識が抵抗したせいで。
それで終わりではない。
神が光の中に消えていった後、アレッサはもう一度現れ、一人の赤ん坊を私に託した。
昔のあの子によく似ていた。
そして彼女は死んでいった。
私には助けることができなかった。
ただ赤ん坊を抱いて、逃げ出すのが、やっとだった。
全てが夢のような出来事だった。
だが現実である証拠に、あの子はどこにもいない。そして腕の中に、赤ん坊がいる。
あれから17年の時が過ぎた。
わずかな間だった気もするし、ひどく長かった気もする。
その赤ん坊を育てることに、最初は抵抗があったことを告白したい。
愛することができるか迷った。
どこの誰とも知れない、得体の知れない存在だった。
その赤ん坊が私の手から、最愛の娘を奪ったあの少女かもしれないとも思うことがあった。そしてその妄想のままに悲しみと怒りを抱き、赤ん坊の細い喉に手をかけたこともある。捨てようと思ったことも一度や二度じゃない。私はそういうひどい人間だ。
だが結局は育てることにした。
手放すことなどできなかったからだ。
赤ん坊が……おまえが私を見て、笑うから……。
あの子のことは今も忘れられない。
だが、私はおまえを愛している。
今はその愛に少しの迷いもない。
それだけは　信じて欲しい。
我が愛する娘へ……
ハリー・メイソン
(Motel Jack's INN #106)

チラシ
真夜中の貴婦人マリア復活！
27日夜8時より出演
ヘヴンスナイト
(Heaven's Night)

「サイレントヒル観光案内」
サイレントヒルへようこそ！
湖をのぞむ静かなリゾートタウン、サイレントヒル。皆様のこの町への来訪を歓迎します。騒がしく忙しい日々は忘れて、ゆっくりと休暇をお楽しみください。
落ち着きある素朴な町並み。
自然あふれる山々の景観。
そして早朝、昼間、夕暮れと時間の変化と共に、幾つもの美しさを見せる湖。
サイレントヒルは、きっと皆様に深い感動と、安らぎを与えることでしょう。
この町での滞在が楽しく充実したものになることを、最高に思い出深いものになることを願っております。
編集者：ロジャー・ウィドマーク
(Heaven's Night)

「レナードとスタンレーについて」
レナード・ウルフ
S12号室に収容。
軽い幻聴や幻覚、感情の不安定さ、思考の固執などの症状が見られ、軽度の精神分裂病と思われる。引き続き観察を行う。
基本的には穏和で協調的な性格であり、正義感が強い。
ただし、極度に興奮した場合、異常に暴力的になるとの報告もある。

スタンレー・コールマン

S07号室に収容。
平常時は消極的であり臆病で、かつ、自己中心的な性格である。
時折、特定女性に対しての偏執的な執着、及び、それに伴う行動を見せる。
これが元で暴行事件なども起こしているので、注意が必要である。
(Brookhaven Hospital 1F)

「冷蔵庫のメモ」
食品専用、薬を入れるな！
(Brookhaven Hospital 1F)

「死体の入れ墨」
始まりの時間は
私の鍵である
(Brookhaven Hospital 2F)

「足の裏のタトゥー」
マーガレット、愛を誓おう
この命、終わる時まで
(Brookhaven Hospital 2F)

「死体についてのメモ」
身元不明。名前、年齢共に不明。
入院患者ではない。
当病院敷地内で心神喪失の状態で見つかったものを、院長の判断により、一時的にM4号室へ収監していた。
本日深夜、頚動脈切断による失血死。
右手に本人の所有物と思われる包丁を握っていた。頚部の傷はこれが原因と推定できる。
しかし、自殺とも思われる状況だが、傷口の角度など不審な点があり、詳しい調査のために、2階処置室へ移送。
なお、同室の患者からはこの事件に関する一切の目撃証言は取れていない。
警察へは連絡せず。ただし、後に必要になった場合に備え、M4号室の被害者の寝ていたベッドや持ち物はそのままにしておくこと。
(Brookhaven Hospital 2F)

「２階東廊下のメモ」(EASY)
押す、右２つ移動、
押す、上１つ移動、
押す、下２つ移動、
押す、扉が開く

「２階東廊下のメモ」(NORMAL)
一つ目の数字は二つ目より大きく
二つ目の数字は三つ目の二倍
三つ目の数字は四つ目より小さく
四つ目の数字は一つ目の半分だけ
四つの数字はどれ一つ同じではなく
三つの数字は上の列ではなく
二つの数字は右の列ではない
一つの数字はそれが終わりの鍵になる

「２階東廊下のメモ」(HARD)
青い硝子玉のような無垢な瞳
君はいつだって僕を見ているし
僕もいつだって君を見ている
ああ、あまりに素直に、
美しく汚れないから
僕はつらいほどに切なく、
苦しいほどに嬉しくなる
僕は君を傷つけ、破滅していきたい
僕のこの思いを知ったら、
[illegible]
僕は歓喜に打ち震えながら、
浮猥に掻き混ぜ、その血の
ぬるみを味わうのだ
君はどんな声をあげるのだろうか
潰された目から、
辰砂のように赤い涙を流して
痛い痛い、と叫ぶのだろうか
幾度交わしたか忘れるほどの
口づけの中で僕が狂おしいほどの
[illegible]
君のその泣き叫ぶ声を飲み込むように、
今、僕は願いを果たし、
君の舌を噛み千切る
目刺を味わうように、唇に貪らいつく
ああ、ああ、それは
どんなに幸福なんだろう
貪欲で意地汚い犬のように、
欲望が満たすのは
君の桜色に染まる頬も、僕は憧れていた
[illegible]
僕はきっと癒され、幼子のように泣くだろう
君の柔らかな耳朶はどうだろうか
頬に触れる僕の唇を這い上げて
歯を立てたい
いつもタルトのように甘い言葉を
囁いてきた君の左耳に僕の
本当の想いを聞かせたい
偽りは無かったけれど
秘密は幾つも有った
ああ、君は僕はどう思うのだろうか
たぶん憎悪か恐怖なのだろう
僕が君を終演に至る苦痛へと誘うように
君が望むなら壊してくれても構わない
君が望むままに、
僕を壊してくれても構わない
(Brookhaven Hospital 2F)

「スタンレーの日記（面会室）」
この日がやっと来た。
そう、私と君とが出会う日だ。
この薄暗い牢獄の中で、
いつも君を思っていた。
今日になるまで私は君の
名前も君の顔も知らなかった。
でも、わかるんだ。
君は私が待っていた人だと。
君もそうだろう?
君も私を待っていた。
だから君は私を救いに来てくれたんだ。
ああ、愛しているよ、ヘザー。
この出会いを、この永遠の愛の
始まりを記念して私の大切な人形を
君に捧げたいと思う
ああ、君が喜んでいる姿が
目に見えるようだ
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 2F)

「スタンレーの日記（病室C4)」
組織が私をここに閉じ込めたんだ
私の心を壊して、あのことを
忘れさせるために。
だが狂った奴らと一緒に
閉じ込められていても、
私はいつまでも正常のままだ。
接着剤で壁に貼り付けてどうする?
そんなことをしても無価値だ
何故って?
あれではがせるじゃないか、醜悪な
女どもが性懲りもなく使っているあれで。
全ては意味を持たなくては
存在する理由がない，
君が私のために存在しているように。
でも、君は何で僕の人形を
持っていかないんだ?
照れているのだろうか……
可愛いよ、ヘザー。
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 1F)

「スタンレーの日記（東廊下)」
君はまだ自分の本当の気持ちに
気付いていないのかもしれない。
でも無意識ではわかっているんだ。
だから君は私に近づこうと努力している。
それは美徳だ、楽園に至る道だ。
もし鍵がかかっていたら開ければいい。
監獄への扉を開けるための合言葉で。
医者の……名前は忘れた。
とにかくあのバカ医者が貼っていた。
あいつこそ、こっちにいるべきなんだ。
だって4つの数字を書くだけで
済むことなのに無駄が過ぎるじゃないか。
でも惜しいかな。私はそっちにはいない。
じらしているのか?
待ちこがれているのに、君はひどい人だ。
だけど愛しいよ、ヘザー。
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 2F)

「スタンレーの日記（病室M4)」
そこの散らかったベッドは
入れ墨野郎がいた。今はいないけど。
だからその目覚し時計も

薄汚いカバンも彼のものだ。
ああ、勘違いしないで欲しい。
私は何もやっていない。
あれは嫌いじゃなかった。
嘘つきだったけれど。
そうだ私も書くことにしようか?
この胸に。この心を切り開いて
見せられない、その代わりに。
「アイ・ラブ・ヘザー」と。
いや、もう少し気の利いた
言葉にしよう。それっぽっちじゃ、
まだ私の思いに足りない。
ああ、これはとても甘美な
気持ちになれる想像だね。
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 3F)

「スタンレーの日記（隔離室）」
君の打ち振る、黒き髪
夜空が如く、香を撒き
胸に掻き鳴る、我が鼓動
嵐の如く、弄ぶ
君の無垢なる、眼差しが
宴が如く、微笑めば
想い荒ぶる、我が息吹
阿片の如く、狂わせる
私の気持ちを表現してくれた
エリックは偉大なる詩人だ。
この町に侵され狂っていくのは
ごめんだが、君との愛に溺れるのは
素晴らしく楽しいことだ。
でも君は、何で僕の愛情の証を
受け取ってくれないんだろう?
遠慮することはないんだ。
私と君とはいずれ一つになる
存在なのだから。
君にあげるということは、
私にあげるのと同じことなんだ。
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 3F)

「スタンレーの日記（倉庫）」
ヘザー、神聖なる恋人よ。
私は君をいつも見ている。
君がどこにいようとも、
何をしていようとも、
私は君を見失うことはない。
君がつらく寂しい思いを
していることもわかっている。
なのに、たかが廊下の扉の鍵一つで、
それを邪魔されるなんて、こんな
理不尽なことはないと私も思うよ。
でも、長い間、二人は出会え
なかったんだ。後少しの時間だから、
我慢して欲しい。私も我慢している。
君をこの手に抱きしめたいのに。
鍵は地下倉庫の棚の裏だ
何だってそんなところなのかは、
あのバカ医者に聞いてくれ。
ここにいる奴は誰一人として
まともじゃないんだ。
この病院だけじゃない、この
サイレントヒルって町全体がそうだ。
例外は私だけだ。
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital 3F)

「スタンレーの日記（階段）」
屋上は私も好きだ。
飛びたくなる。
君もそうだろう?
スタンレー・コールマン
(Brookhaven Hospital RF)

「スタンレーの日記（病室S7）」
さようなら、ヘザー
君の愛に応えられなくて、ごめん
もう、終わりだ。
レナードは私が憎いんだ。
私があれをバカにしたから。
それがこんなことになるなんて。
あいつが邪魔をしなければ、
もう少しで君に逢えたのに。
そして君を私の世界へ
連れて行けたのに。
ここよりもっと素晴らしい
二人だけの世界だった。
待っていたのに、今日という日を。
君と本当に出会える、
私が救われる、
この日を。
ヘザー、あいつに気をつけてくれ。
レナードは、普通じゃない。
さようなら、愛していたよ。
ヘザー、私の女神。
ヘザー、私の恋人。
ヘザー、私の
(Brookhaven Hospital 3F)

「隔離室のメモ」
患者への度重なる暴力行為に対する
処罰として隔離室に12時間の監禁
解雇処分は中止
この件で不満のある者は院長室まで
(タイプライターで打たれた文章に
さらに手書きで何か書き足されている)
跡が残らないようにやるのがコツ!
(もう一つ書いてある 前のとは別の人が書いたようだ)
院長は変態! かわいそうなクリスティ
首になった方が良かっただろうに……
(Brookhaven Hospital 3F)

「希望の家の記事」
絶望を育む「希望の家」
　サイレントヒル郊外にある児童養護施設「希望の家」。しかし、その名前と裏腹にそこで行われているのは、子供達への虐待と洗脳である。
　この「希望の家」を運営しているのは「4S」と呼ばれる慈善事業団体"Silent Hill Smile Support Society"である。確かに、"身寄りの無い子供達を預かり、育てる"のは立派な慈善事業であると誰もが認めるところだ。
　しかし、その真の姿が邪教集団で、子供達に施すのは正当な教育ではなく、彼らの歪んだ教義であるとしたら、どうだろうか?
　この「希望の家」の近くに住むスミスさん(仮名)は、こう語る。
「施設の方から夜、奇妙な祈り声や（子供達の）悲鳴が聞こえてくることがある。私も一度、そのことで抗議に行ったが追い返されてしまった。……今? 今も変わらない」
　私もまた、この「希望の家」に真実を確かめるために、取材を行おうとしたが拒否されている。何も返事はもらえず、一枚の写真も許されなかった。
　取材に行った際、「希望の家」の近くで、私は怪しいコンクリートの円筒形の建物を見かけた。この建物もまた、施設の一部であると言う。
　だが、それが何なのか、私の聞き込みに答えられる人は誰もいなかった。それが、ただの児童養護施設に必要なものとは思えない。そこは彼らにとって監獄であり、教会なのかもしれない。
　「希望の家」を運営する真の団体であるこのカルト宗教は、独自の名前はなく、地元ではただ「教団」と呼ばれている。
　古くからサイレントヒルに根付いている宗教だが、一部に選民思想的な過激な信仰が伺える危険な面も持ち合わせている。
　私は引き続き、この「希望の家」と教団について調査していくつもりである。
　"真実を人々に"、そして子供達には明るく正しき道を示すのが我々の義務と、私は信じている。
ジョセフ・シュライバー
(Brookhaven Hospital 3F)

「医者宛てのメモ」
ミッドキフ先生へ
　312番患者への注意をお願いします。
　信仰の自由は病院内でも変わらないとは思いますが、他人への押し売りはどうかと思います。かく言う私も、被害にあいました。
　なお、そもそも入院の原因が、宗教論争から起こったケンカの、相手を刺したせいとの噂がありますので、充分お気をつけください。
R. クロスビー

追加情報!
　噂は本当のことだそうです。婦長が教えてくれました。
　他はいい人だと思うんですけどね。手がかからなくて。
(Brookhaven Hospital 1F)

「デイルームのノート」
世界には必要のない人間が溢れている
私は神の意思に従い、戦う
栄誉ある騎士として、印章の守護者として

罪人たちの血を捧げよう
(Brookhaven Hospital 1F)

「ビデオの映像」
異常な高熱状態がずっと続いてるわ……
目も覚まさない……点滴を受け……
かすかに息をしているだけ
どうして……
どうしてあの子は生きてるの？
(Brookhaven Hospital)

「謎の落書き」
初めての誕生日おめでとう
(Brookhaven Hospital 1F)

「バースデーカード」
38回目の誕生日おめでとう
14足す　7足す　17で38？
(Brookhaven Hospital 1F)

「書：失われた記憶」
特徴的なものでは、現代には忘れ去られ、稀少な文献の中に記されているのみではあるが、生贄の儀式というのがある。
『祈りを捧げ、男の胸に銅の杭を突き立てる。心臓に穴を穿ち、吹き出す赤い血にて祭壇を濡らす。神を慰め、神への忠誠を示すためである』
同文献内に生贄の儀式のもう一つのものとして、生きながら炎に焼かれる、というのが書かれている。
これはより高位なもので、捕虜や罪人ではなく、聖職者のみが生贄となることが許されている。
火刑にも似たこの儀式は、近郊の宗教では類似が見られない。これはこの神が太陽神であることが関係しているのではないだろうか。
この宗教が人々の救済を唱えながらも、どこか後ろ暗いカルト性を感じるのは、こういった歴史を内包しているせいかもしれない。
(Brookhaven Hospital 1F)

「お化け屋敷のガイド音声」
ボーリィの幽霊屋敷へようこそ！
君の来訪を歓迎しよう
好きなだけ見物していって欲しい
さあ　心の準備ができたら
入口の扉を開けるんだ

助けて……　助けて……
そんな声は聞こえないか
ここは一家四人が切り刻まれた
悲惨な殺人事件があった部屋だ
ほら子供の泣き声も……
犯人は捕まっている
彼が家族を殺した理由は何だと思う？

「そうしなくちゃいけない気がしたんだ」
なんてな
全部　嘘だ
ただの冗談だよ
君を怖がらせようと思ってね
本当は自殺で一人死んでるだけだ

彼はダニー
無口だけれど　なかなか
人懐っこい青年でね
君に会いたくて思わず
出てきてしまったそうだ
出身はニューオーリンズ
元々は道に迷って
ここに来てしまったんだ
そうだ　君は知らないかな
天国への道ってのは
どこにあるんだ？

この屋敷もずいぶん古い
だから足元には気をつけて欲しい
床が時々　落ちるんだ
そして床の下には何にもない
失礼した
本当にこの屋敷も古い
機械が誤動作したらしい
本当はちゃんと最後まで
落ちてくるはずだったのに

そこがもう出口だ
君に楽しんでもらえたのであれば幸いだ
またいつでも遊びに来て欲しい
もし許されるなら今度は私たちが
君の家に遊びに行こう

本当は出口のはずだった
だがみんなは君の帰りを
望んではいないようだ
君のことがとても気に入って
いつまでも一緒にいたいらしい
実はその意見には私も賛成だ
大丈夫　死ぬことは
生きていくことより簡単だ
(Amusement Park)

「ダグラスの手帳」
依頼人－クローディア・ウルフ
依頼内容－17年前にハリー・メイソンという男に誘拐されたアレッサ・ギレスピー(当時0才)を探す
警察への届け出なし
誘拐現場不明
サイレントヒルの古い新聞
アレッサ・ギレスピー(7才)の
火事による死亡記事
今回の依頼との関連性は？
要調査－優先度、低
ヘザーという偽名を使用
近所に本名を知る者はいない
何を隠しているのか？

戸籍年齢では24才、外見から考えると依頼人の言う17才というのが妥当か？

12年前までポートランドに在住
殺人事件に巻き込まれ、ハリーは
その犯人を射殺
正当防衛として起訴なし
その直後に突然、転居している
偽名使用もこの転居後から
犯人との関係は見当たらず
犯人はただのオカルトマニア
前からおかしかったとの評判
元サイレントヒル在住？
(Amusement Park)

「父さんの書いたメモ」
　ダリアは言っていた。
　あの少女は悪魔だと。
　私の娘を生贄にするためにさらったと。
　どこか信じられない気持ちがある。
　外見に騙されているのだろうか？
　病院の地下にあった写真を見て思った。
「あの少女はシェリルに似ている」と。
　だからそう感じてしまうのだろうか？
　確かにどこか普通ではない負の意識のようなものは感じる。
　けれどあの少女が悪魔だとは私には思えない。
　それにあの少女が悲しそうに、思えるのは私の気のせいだろうか？
　助けを求められているような気がするのは何故だろうか？
　ただ私にとって、大切なのはシェリルだ。
　全てはシェリルを取り返してから考えよう。
(Amusement Park)

「メリーゴーランドのメモ」
十三の回転が四を数える時
あなたは彼らの呪いで死ぬだろう
逃れることを願うなら
その方法はただ一つ
殺される前に殺すだけ
十二の死により、救われる
(Amusement Park)

「アレッサのメッセージ」
“私”は死ぬべきだ
それを恐れることはないのに
あの子が……あの悪魔が孵り
永遠の苦しみに囚われることを思えば
あの病室の日々よりも深く残酷な……
安らかな終わりを
私は“私”に与えたかった
なぜそれを拒み、進もうと願うのか
愚かな“私”……
(Amusement Park)

「神を称える書籍」
この世界の害悪にまみれ
私たちは悲しみをためる
それを癒すのは貴方だけ
朝に、昼に、夕に、夜に
我らは貴方を称えよう
奇跡の降り積もる日を待ち望み
余すことなくこの身の全ては
貴方に捧げられる供物である
どんな暗闇が私を遮ろうとも
やがて貴方に辿り着くだろう
深き信仰の奇跡の証に

羊のように従順に尽くす我らの魂
ああ、神よ、楽園にお導きください
いかなる誘惑も貴方への信仰を
揺るがすことはないでしょう
お救いください、その慈悲で

ああ、神よ、恵みをお授けください
ああ、神よ、祝福をお与えください
(church)

「[illegible]」
この扉は楽園へと至る道の
始めの門である
大いなる母の膝に抱かれ、
深き罪を告白し、その許しを乞えば
永遠の平穏はあなたのものである
(church)

「1. 始原」

全ての始まりの時、人は何も持たなかった
体には苦痛、心には憎悪の他には何も
争い傷つけあいながら、
死ぬことすらかなわず
永遠の泥土の中に、人は絶望していた

「2. 誕生」

ある男は太陽に蛇を捧げ、救いを祈り
ある女は太陽に華を捧げ、喜びを願った
大地に蔓延する悲しみを憐れみ、
神はこの一組の男女から生まれた

「3. 救済」

神は時間を作り、昼と夜を切り分けた
人に救いの道を示し、喜びを与え
そして人から無限の時間を預かった

「4. 創造」

神は自分に従い、人を導く存在を作った
赤の神スチェルバラ
黄の神ロブセル・ビス
そして大勢の神たちと天使である
最後に神は楽園を作り出そうとした
ただ人が在るだけで幸せに足る世界

「5. 約束」

しかし神はそこで力尽きて倒れた
世界の誰もがそれを嘆き悲しんだが
神はそのまま息を失い、土へと還った
今一度、生まれてくることを人に約束して

「6. 信仰」

神は失われたわけではない
私たちは信仰を忘れず、祈りを捧げる
楽園への道が開かれる日を
待ち望みながら
(Church)

聖アレッサの肖像

聖アレッサ
神の母にして神の娘

聖ニコラスの肖像

聖ニコラス
奇跡の手、神に仕える医師

聖ジェニファーの肖像

聖ジェニファー
死の刃の下にあっても、信仰は揺るがず
(Church)

「教団の紋章について」
「太陽の聖環」と呼ばれる神を表す紋章の一つで、教団の象徴として用いられる
外側の二つの円は慈悲と再誕、内側の三つの円は現在、過去、未来を意味している
通常は赤で描かれる。黒などの赤以外の色で描くこともあるが、青で描くことはその意味を逆転し、神への呪いとなるので禁じられている。
(Church)

「神の姿について」
『サイレントヒル地方に古くから伝わる神々と、その呼称・表現に関する考察』
どんな宗教でも同じように、この宗教もまた、今に至るまでに変化することなく昔の姿を止めてきたということはない
特に主体が入植者の手に移った時点で、彼らの元々の宗教であるキリスト教の影響を色濃く受けている
例えばその教義や伝承の中に現れる神の使いには、キリスト教における天使の名前や容姿といった共通点、類似点が見られる
(中には、主神である「楽園の創造者」あるいは「蛇と華の王」に、悪魔の名前が冠されていた珍しい例も見つかっている。このケースの場合、無論、そう呼ぶのは信者ではなく敵対者であろう)
(Church)

「タロットについて」
タロットはヘブライ文字の22の子音を基盤として成立し、世界の全てを表しているという。この0から21までの数字をふられたカードの一枚一枚には、様々な意味が込められ、それを読むことにより、占い師たちは未来を見通す。
例えば一枚目の“魔術師”は創造、知恵、始まり、あるいは破壊や詐欺を意味し、二枚目の“女教皇”であれば直感、調和、純粋なる信仰、あるいは独断や高慢などを意味している。
しかし、ある文献によれば、ガードナー版と呼ばれるタロットでは22枚目以降のカードが存在したらしい(ガードナー版は現存していない。文献に名前を留めるのみである)。
これは失われたヘブライの母音を基盤とする、世界を超越した存在、すなわち神を意味するカードであったという。
(Church)

「[illegible]の法則」
これは強力な魔除け・魔封じの力を持つ魔法陣で、“ヴィルンの第七紋章”、あるいは“メトラトンの印章”と呼ばれる。
対象の善悪を問わず効果を及ぼし、その強力さ故に使用者に対しての負荷も非常に高い。扱いも難しいので、普通に使われることはない。
だからこそ、“神の代理人”とも呼ばれる、天使メタトロン(メトラトンは彼の別名である)の名がつけられているのであろう。
(Church)

「父さんの日記」
今でも時々、あの子があの少女
アレッサの生まれ変わりのような気がする
それでも最近は、悩まなくなってきた
その全てを許せる
愛されなかったシェリル
それがアレッサなのかもしれない
そしてシェリルもまた、アレッサなのだ
何より、誰の生まれ変わりであろうと
あの子は、私の最愛の宝だ
ただ、あの名前をつけたのは
間違いだった
あの頃は愚かにも失ったシェリルの
代わりにと思ってしまったから
真実を知ったとき、悲しみは
しないだろうか
それが心配だ
(Church)

「アグラオフォティス」
アグラオフォティス
血の色にも似た赤い液体、または結晶。
この名前はカバラ文献の中で、アラビアの砂漠に育つと言われる、悪霊を追い出す力を持つ薬草から取られている。
服用の他、加熱し気化させ、散布することにより悪魔に対する防護の力をも持つ。
強力ではあるが、稀少なため入手は極めて難しい。
(Church)

「教室の机」
帰れ　死ね　泥棒
(Church)

「K. ゴードンの手帳」
私が担任しているクラスにアレッサという子がいる。
君の記憶力が良ければ覚えているかもしれない。前に話した「魔女」と呼ばれている子だ。
彼女はおそらく母親から虐待を受けている。ケガ一つ、傷一つなく登校してくるのを、見たことがない。
その表情はこれで6才かと哀しくなるほどに暗い。
こんな話は珍しくないことなのかもしれない。無駄なことは考えず、静観するのは最も楽な対応だ。
だけど、私にしてあげられることはないのだろうか?
弁護士に相談してみようかとも思っているが、迷いもある。だから、まずは、友人である君の意見を聞かせて欲しいと思っている
K. ゴードン
(Church)

「信者の訴え」
ヴィンセント司祭が組織運営の資金を、私利私欲のために用いているという、不満の声があがっています
また一部の信徒から、ヴィンセント司祭が寄付の強制をしているという、噂も聞いています
彼は本当に、その地位に足る人物なのでしょうか?
組織を大きくした彼の業績は私も否定するものではありません
しかし、我々が神を信奉するものの集まりであれば、尊ばれるべきは小器用さや饒舌さではなく、信仰の深さではないのでしょうか?
L. S
(Church)

「クローディアの日記」
11月10日

彼女はあの時、死んだのではなく、生まれたのだ。
私は確かにそれを知った。
だけどなぜ、彼女はいまだに見つからないのだろうか？　楽園の創設のため、人々の幸福のために、彼女の力が必要だというのに。
彼女はそのために、もう一度、生まれたはずだ。
それに、私は彼女に会いたい。

11月14日
聖典「礼賛文書」を読む。
貴重なこの本を快く貸してくれた司教には感謝したい。
そこには、私が求めていたものがあった。神を目覚めさせる方法。
だが、それはあまりにも残酷だ。
私は彼女に出会ったとき、それを成すことができるだろうか？

11月16日
今日は一日、時間があったので「難民の近代史」と「幼き奴隷－搾取される子供たち」を読む。
私はこの世界に対して傍観者であろうとは思わない。だが何もできないのが現状だ、それがつらい。
(Church)

「バースデーカード」
小さなクローディアへ
6歳の誕生日おめでとう
私は本当の妹のようにあなたが大好き
だからこれからも仲良くしてね
(Church)

「父さんのメモ2」
この扉の先に、あの子がいる。
理由はないけれど、私はそう感じる。
でもこの扉の先にいるのは、あの子だけじゃない。
ひどく危険で、気分の悪くなる何か……あるいはそれが彼らの言う"神"なのかもしれない……の存在を感じる。
それでも私はこの扉を開けることには変わりがない。そして、このバカげた話を終わらせよう。
私は"神"ではない。だけど、あの子を……いや、あの子たちを救いたい。
（文章の最後に書かれた日付は17年前のものだ）
(Church)

SILENT HILL

INSPIRE WORKS

『サイレントヒル』は、多くの作品の影響を受けて制作されてきた。そのジャンルは文学や映画ばかりでなく、漫画や絵画、音楽など多岐にわたる。『サイレントヒル』の源泉となった作品たちを紹介していこう。

BOOKS

Stephen King

映画化作品も多いモダンホラーの巨匠

世界中に多くのファンを獲得しているモダンホラーの大御所。代表作は『キャリー』、『シャイニング』、『ペットセメタリー』など。ほとんどの作品が映画化され、高い人気を集めている。

ちなみに、「1」に登場するBACHMAN Rd.の由来となった「リチャード・バックマン」は、キングの別名義。

◀中編『霧』が収録されている『スケルトンクルー<1>』●扶桑社ミステリー●¥620

▶特殊な能力を持つ少女を描いた『キャリー』●新潮文庫●¥590

From Creator

[illegible]ろいろ参考にしてますし、影響[illegible]『ペットセメタリー』などがお勧めです。

（大和久氏）

アメリカで製作された『it』[illegible]

（伊藤氏）

Dean.R.Koontz

キングと双璧をなす人気ホラー作家

エンターテイメントに徹した職人肌のベストセラー作家。60年代には複数のペンネームでSFやサスペンスを手がけていたが、70年代後半以降はディーン・クーンツ名義でモダンホラーに専念している。代表作は『ミスター・マーダー』、『マンハッタン魔の北壁』、『悪魔ははばたく』、『闇のつぶやき』など。

◀『ファントム』●ハヤカワ文庫NV　モダンホラー・セレクション●¥660（上下巻）

▶『12月の扉』●東京創元社　創元ノヴェルズ●¥680（上下巻）

From Creator

クーンツは、キングと同様、モダンホラーの大家として、[illegible]と思います。映画化されたもの[illegible]考えれば、個人的にはクーンツの方が好きです。とくに『[illegible]』は強くお勧めしたい一冊です。（大和久氏）

柳田國男

伝承を体系化した民俗学の始祖

民間伝承を追い続けた民俗学者。口頭伝承をまとめた『遠野物語』には、異界の存在を思わせる不思議な説話が数多く収録されている。

From Creator

サイレントヒルの伝承は、この作品の散文的な民俗伝承の在り方や位置付けを参考にしています。（大和久氏）

坂東眞砂子

民間習俗に潜む恐怖を具現化

『狗神』、『死国』などで知られるホラー小説家。多くの作品で、日本に古くから根づいた文化や信仰などを背景にした恐怖を描いている。

From Creator

黴臭い雰囲気と粘性の圧迫感を備えた文章が秀逸。その空気感をゲームに織り込むべく苦心しました。（大和久氏）

Robert R. McCammon

筆を折ったモダンホラーの重鎮

『スワン・ソング』、『マイン』などで知られる小説家。キングやクーンツとともにモダン・ホラーをリードしてきたが、99年に引退を発表。

◀エイリアンと人間との間に繰り広げられるドラマを描いた「スティンガー」●扶桑社●¥660（上下巻）

安部公房

抽象的な不条理作品

抽象的で不条理な作風で知られる前衛小説家。SFやミステリーなどさまざまなジャンルを扱うが、いずれも難解で多様な解釈が可能である。

◀代表作「箱男」では、箱の魅力に取り憑かれ、箱男となってしまう男の独白が綴られる。●新潮文庫●¥400

COMICS

諸星大二郎

[illegible]

妖怪からSFまで、あらゆる怪現象を圧倒的なリアリティで描くベテラン。常識が通用しない異世界は『SH』の世界にも通じるものがある。

◀「栞と紙魚子（しおりとしみこ）の生首事件」●朝日ソノラマ●¥757

伊藤潤二

ホラーコミックの[illegible]

日本における恐怖漫画の第一人者。『富江』シリーズをはじめ、『死びとの恋わずらい』、『押切』など数多くが映画化されている。

◀「恐怖マンガCollection」シリーズ11巻『道のない街』●朝日ソノラマ●¥552

Roots of Street's Name

町に存在する通りの名前は、そのほとんどが作家の名前に由来している。すべてのルーツを明らかにしよう。

South Side (from SILENT HILL 2&3)

「2」と「3」の舞台となるのは、トルーカ湖の南岸、South Vale地区。細い路地も含めて、13本の道路すべてが、作家名に由来している。

1 Nathan Ave.
obert Nathan:ロバート・ネイサン

詩作などもこなすファンタジー作家。代表作は「ジェニーの肖像」、「タピオラの冒険」、「夏は遠くすぎて」など。

2 Wiltse Rd.
avid Wiltse:デウィット・ウィルス

映画やテレビの脚本家としても活躍した小説家。代表作は「わが故郷に殺人鬼」、「倒錯者の祈り」など。

3 Lindsey St.

サイコスリラーを得意とするミステリー作家。代表作は「噛みついた女」などの「ヘイドン刑事」シリーズ。

4 Vachss Rd.
ndrew Vachss:アン

幼児虐待専門の弁護士としても活躍する異色の作家。地元NYを舞台にした「フラッド」でデビューした。

5 Martin St.
avid Martin:デウィット・マーティン

ハードボイルド色の強いサイコスリラーを得意とする。「嘘、そして沈黙」、「過去、そして惨劇の始まり」。

6 Katz St.
illiam Katz:

代表作は「フェイスメーカー」、「恐怖の誕生パーティ」など。SFを素材にしたサスペンスを得意とする。

7 Sanders St.
wrence Sanders:ローレンス・サンダース

ジャーナリストとして活躍した後、50歳の時に「盗聴」で作家デビュー。「大罪」シリーズなどが有名。

8 Neely St.
chard Neely:リ

新聞社勤務を経て作家に転身。代表作は「仮面の情事」や「心ひき裂かれて」。一部にカルト的なファンを持つ。

9 Harris St.
homas Harris:トマス・ハリス

ハンニバル・レクター博士の生みの親。「羊たちの沈黙」など、計4作しか発表していない超寡作で知られる。

10 Saul St.
ohn Saul:ジョン・ソール

キング、クーンツに次ぐと言われるホラー小説界の大御所。代表作は「闇の惨劇」、「クリーチャー」など。

11 Munson St.
onald Munson:ロナ

コンピューターを題材にしたサスペンス作品を得意とする。代表作は「ファン・メイル」、「ナイト・ヴィジョン」。

12 Rendell St.
uth Rendell:ルース

現代英国ミステリー界の女王と呼ばれる女流作家。代表作は「シミソラ」や「ウェクスフォード警部」シリーズ。

13 Carroll St.

「死者の書」、「沈黙のあと」など、ダークな描写を得意とするモダンホラー作家。現在はウィーンに在住。

North Side (from SILENT HILL)

OLD SILENT HILL ～住宅街

「1」の舞台となるのはトルーカ湖の北岸。BACHMAN Rd.をはじめ、ほとんどの道が崩れて通行不能だった。

1 FINNEY St.
Jack Finney:ジャック・フィニィ
代表作：「時の旅人」、「夢の10セント銀貨」。

2 MATHESON St.
Richard Matheson:リチャード・マシスン
代表作：「精神一到…」、「サディスト」。

3 BLOCH St.
Robert Bloch:ロバート・ブロック
ヒッチコックの「サイコ」の原作者として有名。

4 BRADBURY St.
Ray Bradbury:レイ・ブラッドベリ
代表作：「火星年代記」、「華氏451度」。

5 MIDWICH St.
From「Village of the damned」
作家ではなく映画「光る目」の村の名前が由来。

6 LEVIN St.
Ira Levin:アイラ・レヴィン
代表作：「ローズマリーの赤ちゃん」など。

7 BACHMAN Rd.
Richard Bachman :リチャード・バックマン
スティーヴン・キングの別名義。

8 ELLROY St.
James Ellroy:ジェイムズ・エルロイ
代表作：「LAコンフィデンシャル」。

CENTRAL SILENT HILL ～繁華街

BLOCH St.とSAGAN St.は開閉式の橋によってつながっており、住宅街との間を結んでいる。

1 SAGAN St.
Carl Sagan:カール・セーガン
代表作：「コンタクト」、「コスモス」など。

2 KOONTS St.
Dean R. Koontz:ディーン・R・クーンツ
代表作：「マンハッタン魔の北壁」など。

3 CRICHTON St.
Michael Crichton:マイケル・クライトン
「ジュラシックパーク」などの原作者。

4 WILSON St.
Colin Wilson:コリン・ウィルソン
代表作：「殺人百科」、「オカルト」。

5 SIMMONS St.
Dan Simmons:ダン・シモンズ
代表作：「カーリーの歌」、「ハイペリオン」。

SOUTH PARK ～ LAKE SIDE ～リゾート街

新たな道路は2本だけ。W.SANDFORDの「W」は"WEST"の略。BACHMAN Rd.は、住宅街の同名道路とつながっているものである。

1 SANDFORD St.
John Sandford:ジョン・サンドフォード
代表作は「プレイ」シリーズ、「獲物」シリーズ、「一瞬の死角」など。ピューリッツァー賞を受賞したジャーナリストでもある。

2 CRAIG St.
Kit Craig:キット・クレイグ
本名はリリアン・クレイグ・リード。新聞記者から転身した女流作家。複数のペンネームを持つが、キット・クレイグ名義では「過去が追いかけてくる」などのサイコ・スリラーを発表。

FILMS

David Lynch

独創的な映像センスから鬼才の名を欲しいままにするデヴィッド・リンチ。描かれるのは、常に「平和な日常に潜んでいる異常性」。悪夢的な映像と不条理なストーリー展開は、常に熱狂的なファンを虜にしている。

From Creator
個人的に、彼の最高傑作は「ツイン・ピークス」だと思います。また、中学生の時に観た「デューン」には、その映像美にカルチャーショックを受けました。（伊藤氏）

ロストハイウェイ

DATA: ●DVD発売・販売元：パイオニアLDC●価格：¥3,800（税抜）

謎のビデオテープを見たショックで意識を失った主人公が陥る迷宮のような心理的恐怖を描くミステリー作品。

イレイザーヘッド

ガールフレンドが奇形の赤ん坊を産んだことがきっかけで、悪夢と狂気の世界へ入り込んでしまう男の姿を描いた衝撃の長編デビュー作。

ブルーベルベット

平凡な青年が偶然人間の耳を拾ったことから事件に巻き込まれるサスペンス。主人公がクローゼットに隠れる場面は『2』を連想させる。

ツインピークス

アメリカの田舎町で起きた女子高生殺人事件を描いた全29話のテレビドラマ。謎が謎を呼ぶ展開は、社会現象と化すほど熱狂的な人気を集めた。

デューン／砂の惑星

砂漠の惑星を舞台に繰り広げられる勢力争いを描いたSFアクション。リンチ監督にしては珍しく、特殊効果を駆使した壮大な映像を体験できる。

Stanley Kubrick

完璧主義者として知られた巨匠・キューブリック。幅広いジャンルを手がけたが、どの作品も圧倒的な緊張感を湛え、映像は哲学的な示唆に満ちている。

From Creator
「フルメタルジャケット」はサディスティックな人間描写がたまらないです。（伊藤氏）

フルメタルジャケット

DATA: ●DVD発売・販売元：ワーナーホームビデオ●価格：¥2,500（税抜）

ベトナム戦争を描いた戦争映画。前半は延々と訓練の場面が続き、人間が兵器へと変貌していく様が描かれる。

ロリータ

少女への禁断の愛に苦悩し、自滅してゆく中年男の悲哀が描かれる問題作。冒頭の霧の中を走る車は、『1』のオープニングを想起させる。

時計じかけのオレンジ

無秩序な近未来を舞台にした異色のSF作品。悪の限りを尽くす不良少年が逮捕され、生体実験によって矯正される様がポップに描かれる。

Alejandro Jodorowsky

カルト・ムービーの祖ともいわれるチリの映像作家。実験映像のような独特の描写で、不気味な儀式や暴力を描き、夢と現実の境界を狂わせる。

From Creator
人には絶対勧められませんが、どれも強く印象に残る不思議な作品です。（大和久氏）

エル・トポ

DATA:●DVD発売・販売元：エスピーオー●価格：¥4,800（税抜）

西部劇をモチーフにしたロードムービー。荒野で起こる異様な出来事に、禅の思想やフリークスが交錯する。

ホーリー・マウンテン

9人の男女は、錬金術師に導かれ、不老不死の賢者が住む聖なる山に向かう。そこで待っていたのは衝撃の結末だった。最も難解と言われる作品。

サンタ・サングレ／聖なる血

互いに傷つけあうサーカス団の親子の物語が、独特の映像美で展開される。カルト宗教を崇拝する主人公の母は、クローディアのモデルにもなった。

ジェイコブス・ラダー

ベトナム戦争の帰還兵が見るおぞましい幻覚。病院や地下鉄など、舞台設定は『SH』との共通点も多い。

From Creator
高校生の時に観て、初めて精神的に恐怖を感じた映画です。（伊藤氏）

DATA:●DVD発売・販売元：パイオニアLDC●価格：¥4,700（税抜）

ベティ・ブルー インテグラル 完全版

激しく愛するがゆえに破滅してゆく女と、狂った恋人を献身的に支える男との究極の愛を描いた問題作。

From Creator
「2」は、このラストシーンに少なくない影響を受けています。（大和久氏）

DATA:●DVD発売・販売元：20世紀フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン●価格：¥3,980（税抜）

アリス

チェコの鬼才・シュワンクマイエルが、アニメで描いたシュールで不気味な『不思議の国のアリス』。

From Creator
「2」の「缶詰の中の電球」などは、この作品の影響です。（大和久氏）

DATA:●DVD発売・販売元：コロムビアビデオ●価格：¥4,700（税抜）

エクソシスト3

『エクソシスト』の原作者W・P・ブラッディが、正統な続編として自ら監督したシリーズ第3作。

From Creator
「1」の頃から、映像や演出などいろいろな面で参考にしてます。（伊藤氏）

DATA:●DVD発売・販売元：ポニーキャニオン●価格：¥3,800（税抜）

イベント・ホライゾン

7年前に消えた宇宙船が再び出現。救助隊のメンバーは船内で、過去の心の傷を元にした幻覚を見る。

DATA:
●DVD発売・販売元：パラマウント ホーム エンタテインメント ジャパン ●価格：¥4,700（税抜）

ザ・セル

ミュージックビデオ界出身のターセム監督が、猟奇殺人犯の精神世界を鮮やかな映像美で描いている。

DATA:
●DVD発売・販売元：パイオニアLDC●価格：¥2,980（税抜）

獄門島

鮮烈な恐怖と濃密な人間描写が魅力の市川崑版・金田一耕助。芭蕉の句に見立てた犯行現場の映像は衝撃的。

DATA:
●発売・販売元：東宝ビデオ●ビデオレンタル中

Terry Gilliam

12モンキーズ

シュールな作風で知られるギリアム監督のSF長編。ウイルスによる人類滅亡を防ぐため、囚人が過去の世界へ送られる。

From Creator
ヴィンセントの瞳が左右非対称なのはB・ピットがヒントです。（百合氏）

DATA:「12モンキーズ<dts EDITION>」●DVD発売・販売元：松竹（株）ビデオ事業室●価格：¥4,700（税抜）

CHRIS CUNNINGHAM

ビョークのビデオクリップ「ALL IS FULL OF LOVE」などで知られるクリス・カニンガム監督は、一貫して異化した身体をモチーフとして扱っている。*

From Creator
「Aphex Twin」のビデオを買ったら、映像が良くて驚きました。（伊藤氏）

DATA:「コンプリート・ヴォリューメン」●DVD発売・販売元：ユニバーサル インターナショナル●価格:¥4,200(税抜)

ARTS

Hieronymus Bosch

奇怪な怪物が棲む楽園を描く

15世紀後半に活躍したオランダの画家。迷宮や奇妙な怪物、悪魔などを好んで描いた。代表作『快楽の園』には、頭と足だけという怪物も登場する。

▲怪物たちが舞い踊る不気味な儀式も多く描いた。

Pieter Brueghel

民衆と怪奇を平等に描いた

16世紀のオランダ人画家。旧約聖書をモチーフにした宗教画で有名だが、一方で、昆虫や植物をモチーフにした奇妙な怪物が登場する作品も数多い。

▲「バベルの塔」など、聖書を主題にした作品が中心。

Francis Bacon

人体の根元を問う

英国の現代美術家。「人体」や「暴力」をモチーフにした作品で知られる。『2』以降のクリーチャー造型に、大きな影響を与えている。

Salvador Dali

超現実主義の体現者

20世紀を代表するスペインの画家。「溶けた時計」や「変形した肉体」を描いた作品で有名。静物画も奇怪な生物のように描いた。

Andrew Wyeth

静寂に包まれた一瞬を描く

アメリカン・リアリズムを代表する画家。中心的な主題は田舎の日常生活。何気ない風景が独特の空気感をもって描かれている。

MUSIC

Indutrial Rock

攻撃的な激しいサウンド

工事現場のように無機的で聞く者を恐怖に陥れる音は、KILLING JOKEやALIEN SEX FIENDの暗黒的なサウンドが影響を与えているという。

New Age Crassics

深い空気感の源泉

「ブレードランナー」等を手がけたVANGELISや、フュージョンのGEORGE WINSTONらの楽曲は、空気感を演出するサウンドのルーツ。

German Techno

高揚感を与えるテクノ

無機的で不思議な高揚感のジャーマン系テクノサウンド。DAFやNitzer Ebb、KLAUS NOMIなどが強い影響を与えているという。

New Wave Pops

哀愁を感じる80年代ポップ

哀愁感の源は80年代の電子楽器を使ったエレクトロニック・ポップ。VISAGEやULTRAVOXを率いたMIDGE UREのサウンドは必聴。